



ESCUELA DE POSGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Aplicación del Software Educativo “JClic” en el Desarrollo de la
Comprensión Lectora en los Estudiantes del 3° Grado de Educación
Primaria de la I.E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.**

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE

Magister en Psicología Educativa

AUTORAS:

Br. Liliana Mercedes Vilchez Ancajima

Br. Antonia Ana Sandoval Cadillo

ASESOR:

Mgtr. Wilfredo Zevallos Delgado

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Psicopedagógicas

LIMA - PERÚ

2017

Página del jurado

Dra. Tamara Pando Ezcurra
Presidente

Dra. Bertha Silva Narvaste
Secretario

Mgtr. Wilfredo Zevallos Delgado
Vocal

Dedicatoria

Dedicamos este preciado trabajo a nuestros familiares que con tanto amor y comprensión han apoyado el esfuerzo realizado en ésta larga tarea llena de satisfacciones.

Las Autoras

Agradecimiento

Agradecemos a Dios, por darnos la fuerza suficiente de seguir adelante a pesar de todos los contratiempos que se presentan en nuestra vida.

A nuestro asesor Wilfredo Zevallos Delgado, por sus acertadas orientaciones a fin de que logre un estudio confiable científicamente.

Finalmente a nuestras familias, amigas y amigos por los consejos y orientaciones constantes, para lograr la ejecución de la investigación que presentamos.

Las Autoras

Declaratoria de autenticidad

Antonia Ana Sandoval Cadillo identificado con D.N.I N°15752134 y Liliana Mercedes Vilchez Ancajima, identificado con D.N.I N°16021575, estudiantes del Programa de Educación de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado, con la tesis titulada: “Aplicación del Software Educativo “JClic” en el Desarrollo de la Comprensión Lectora en los Estudiantes del 3° Grado de Educación Primaria de la I.E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011”

. Declaramos bajo juramento que:

- 1) La tesis es de nuestra autoría.
- 2) Hemos respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo al título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lima Norte, febrero de 2016

.....
Antonia Ana Sandoval Cadillo
DNI N°15752134

.....
Liliana Mercedes Vilchez Ancajima
DNI N° 16021575

Presentación

Señores miembros del jurado calificador;

Presentamos la tesis titulada “Aplicación del Software Educativo “JClic” en el Desarrollo de la Comprensión Lectora en los Estudiantes del 3° Grado de Educación Primaria de la I.E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011, con la finalidad de aplicar el Software Educativo “JClic” en el desarrollo de la Comprensión Lectora en los Estudiantes del 3° Grado de Educación Primaria de la I.E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la universidad César Vallejo para optar el grado académico de Magister en Educación.

Conscientes de los cambios que se deben hacer como docentes no limitados sólo al desarrollo de actividades pedagógicas dentro de las aulas, sino que se extiende también hacia el campo de la investigación, realizo este estudio en los Estudiantes del 3° Grado de Educación Primaria de la I.E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011, esperando que mi información sirva de referencia para estudios posteriores que puedan encontrarse con mayor profundidad el problema de esta investigación.

La presente investigación está estructurada en siete capítulos. En el primero se expone la introducción, en el cual desarrollamos los antecedentes, fundamentación científica, la justificación, el problema, hipótesis y objetivos; en el capítulo dos se presenta el marco metodológico en el cual planteamos las variables, operacionalización de las variables, metodología, tipo de estudio, el diseño de investigación, población muestra y muestreo, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, el método de análisis de datos, y aspectos éticos. El tercer capítulo se analiza los resultados, en el cuarto capítulo la discusión, quinto capítulo conclusiones, sexto capítulo recomendaciones y sétimo capítulo referencias bibliográficas, finalizando con los anexos.

Índice

Páginas preliminares	Pág.
Página de jurados	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaración jurada	v
Presentación	vi
Índice de contenido	vii
Lista de tablas	ix
Lista de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
I Introducción	13
1.1 Antecedentes	14
1.2 Fundamentación científica, técnica o humanística	19
1.3 Justificación	63
1.4 Problema	65
1.5 Hipótesis	69
1.6 Objetivos	69
II. Marco metodológico	71
2.1 Variables	72
2.2 Operacionalización de variables	72
2.3. Metodología	73
2.4. Tipos de estudio	73
2.5. Diseño	74
2.6. Población, muestra y muestreo	75
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	76
2.8 Método de análisis e interpretación de datos	80
2.9. Aspectos éticos	81
III: Resultados	83
3.1. Descripción de resultados	85
3.2. Resultados inferenciales	88

IV: Discusión	94
V: Conclusiones	99
VI: Recomendaciones	102
VII: Referencias bibliográficas	104
Anexos	110
Anexo 1:	Matriz de consistencia
Anexo 2:	Instrumento de medición de la variable Modernización de la Gestión pública
Anexo 3:	Instrumento de medición de la variable Obligaciones ambientales fiscalizables
Anexo 4:	Base de datos de la prueba piloto
Anexo 5:	Base de datos de la muestra
Anexo 6:	Certificados de validez de contenido

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1: Operacionalización: variable Comprensión lectora	72
Tabla 2: Población objetivo I.E. N° 20402 “Virgen de Fátima	75
Tabla 3: Técnica e instrumento de investigación	76
Tabla 4: Resultados del juicio de expertos	77
Tabla 5: Tabla para interpretar los niveles de confiabilidad	78
Tabla 6: Estadísticos descriptivos del pre-test y post-test de comprensión lectora	84
Tabla 7: Frecuencias y porcentajes del pretest del grupo decontrol	84
Tabla 8: Frecuencias y porcentajes del post-test del grupo de control	85
Tabla 9: Frecuencias y porcentajes del pre-test del grupo experimental.	86
Tabla 10 Frecuencias y porcentajes del post-test del grupo experimental	87
Tabla 11 Prueba de U de Mann Whiney de la comprensión lectora del grupo de control y grupo experimental	89
Tabla 12 Prueba de U de Mann Whiney entre el nivel literal del grupo de control y grupo experimental	90
Tabla 13 Prueba de U de Mann Whiney entre el nivel inferencial del grupo de control y grupo experimental	91
Tabla 14 Prueba de U de Mann Whiney entre el nivel criterial del grupo de control y grupo experimental	92

Índice de figuras

		Pág.
Figura 1	Gráfica de barras del pre-test del grupo de control	85
Figura 2	Gráfica de barras del post-test del grupo de control	86
Figura 3	Gráfica de barras del pre-test del grupo experimental	87
Figura 4	Gráfica de barras del post-test del grupo experimental	88

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo la aplicación del Software Educativo “JClic” en el desarrollo de la Comprensión Lectora en los Estudiantes del 3° Grado de Educación Primaria de la I.E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011. Los instrumentos que se utilizaron fueron cuestionarios en escala de Likert para las variables Software Educativo “JClic” y Comprensión Lectora en los Estudiantes del 3° Grado. Estos instrumentos fueron sometidos a los análisis respectivos de confiabilidad y validez, que determinaron que los cuestionarios son válidos y confiables.

La investigación realizada fue de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con un diseño no experimental, de nivel cuasi experimental de corte transversal. La muestra estuvo constituida por estudiantes de ambos géneros de la I.E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011, el muestreo fue no probabilístico. La metodología empleada fue el método de investigación científica de enfoque hipotético deductivo, la prueba de hipótesis con la U de Mann Whitney.

Los resultados de la investigación orientan que el software educativo JClic, tuvo diferencia significativa en el desarrollo de la comprensión lectora del grupo experimental de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Palabras claves: Software Educativo “JClic”, Comprensión Lectora.

Abstract

The present work of investigation had as aim the application of the Educational Software "JClic" in the Development of the Reading Comprehension in the Students of 3 ° Degree of Primary Education of the I.E. N ° 20402 " Virgin of Fátima " Huaral; Lima, 2011. The instruments that were in use were questionnaires in Likert's scale for the variables Educational Software "JClic" and Reading Comprehension in the Students of 3 ° Degree. These instruments were submitted to the respective analyses of reliability and validity, which determined that the questionnaires are valid and reliable.

The realized investigation was of quantitative approach, of type applied, with a not experimental design, of level cuasi experimentally of transverse court. The sample was constituted by students of both kinds of the I.E. N ° 20402 "Virgin of Fátima" Huaral; Lima, 2011 the sampling was not probabilístico. The used methodology was the method of scientific investigation of hypothetical deductive approach, the test of hypothesis with her Or of Mann Whitney.

The results of the investigation orientate that the educational software JClic, it had significant difference in there develops of the reading comprehension of the experimental group of the students of 3er degree of Primary Education of the E. I. N ° 20402 " Virgin of Fátima " Huaral; Lima, 2011.

Key words: Educational Software "JClic", Reading Comprehension

I. Introducción

1.1 Antecedentes

1.1.1 Antecedentes internacionales

Guerrero (2009) realizó su investigación titulada: “Utilización del programa Enciclomedia y sus efectos en la comprensión lectora en estudiantes de 6º grado de primaria en el Municipio de Guadalajara Jalisco México”. Los resultados de la indagación manifiestan que una disposición de apropiación y actualización entorno a las (TICs) del maestro, una intervención proactiva de los educandos al empleo de los recursos de la Enciclomedia, enmarcados dentro de un programa de Español funcional y comunicativo, son atingentes a un aumento de logro estudiantil de la Comprensión de textos confirmado en pruebas estandarizadas como lo es la Evaluación Nacional de Logro Académico en Centros Escolares. La trascendencia de dicha implementación se estudió con un diseño de investigación cuantitativo, con complemento cualitativo, transeccional no experimental, con muestra intencional alcanzando establecer una pauta de análisis desde el nivel micro hacia el nivel macro de la política educativa que lo impulso.

Caballero (2008) realizó una investigación: “Comprensión lectora de los textos argumentativos en los niños de poblaciones vulnerables escolarizados en quinto grado de educación primaria”. Tesis para optar el grado de Magister Universidad de Guadalajara. México, cuyo resultado es el de realizar una propuesta de comprensión de textos tomando como punto de referente la variedad de tipologías textuales, en particular el libro argumentativo se hace necesario desde el nivel inicial de estudios, ya que apoya a la mejora de procesos cognitivos y amplía la competencia discursiva. Apresura la continuidad investigativa de propuestas que permitan vislumbrar el sinnúmero de ventajas que implican la aplicación de estrategias cognitivas y metacognitivas desde el empleo de los libros argumentativos en los estudiantes de los primeros grados de estudios, aspecto que beneficiará considerablemente su desempeño lector en los niveles de básica secundaria y educación superior.

Báez y Chun-Han (2003) realizó una investigación: comprensión lectora en el primer grado. Se aplicó el diseño experimental, ayudado con el software educativo “Conejo lector” durante 10 meses. Tesis para optar el grado académico de Magister En la Universidad Autónoma de Puebla, México Su muestra estuvo conformada por 30 estudiantes, posteriormente al evaluar el examen n de comprensión lectora pudieron señalar que los estudiantes que utilizaron el software educativo están preparados para aprender y comprender desde el primer grado. También, el manejo del software educativo crea en los estudiantes un mayor interés para desarrollar el lenguaje.

Beltrán (1999) realizó una investigación: El software educativo como material didáctico, tesis de Maestría en la facultad de Educación de la Universidad de Guadalajara. México, con la finalidad de corregir la enseñanza y mejorar sus notas en el área de matemática. Se empleó el diseño experimental con dos grupos, la muestra estuvo conformada por 24 estudiantes del grupo experimental, se ejecutó las sesiones empleando el software como material de apoyo; y el grupo control integrado por 29 estudiantes, laboró en un aula empleando el libro de la materia, pizarrón y plumón. Posteriormente al aplicar el examen de rendimiento académico, muestra que los estudiantes del grupo que recibió el curso con el software, aumentaron su nota.

Machado (2007) en su tesis titulada: “Uso del software educativo como una herramienta en el proceso de alfabetización infantil”. Tesis para optar el grado académico de Magister. En la Universidad Federal do Río de Janeiro, Brasil. Se empleó el diseño experimental. La muestra fue aplicada a 24 estudiantes que estaban entre los 6 años. Los resultados revelaron que el software educativo ayuda como un instrumento potencial lúdico didáctico capaz de responder la necesidad de los estudiantes para el logro de un aprendizaje significativo.

Mendoza (2007) en su tesis titulada: “Aplicación del programa multimedia para la enseñanza de la lectura” (Vamos a leer con Eva), (Tesis de Maestría), en la facultad

de Educación de la Universidad Nacional Autónoma de México con estudiantes que cursan la III etapa de Educación Básica. Después de aplicar durante un mes de actividad un programa multimedia observo el desarrollo de hábitos de lectura en los niños. A través de un pre -tés y pos-tés a una muestra de 43 alumnos, verifico que si se presenta actividades motivadoras por parte del educador se obtiene buenos resultados. Esto destaca la importancia para el docente de apropiarse de las actividades con la finalidad de brindar estrategias que le permitan al estudiante alcanzar las competencias esperadas para el grado que cursa.

Silva (2000) en su tesis titulada: “Influencia del software educativo en el rendimiento académico”. Tesis para optar el grado académico de Magister en la facultad de Educación de la Universidad Nacional Autónoma de México, cuasi experimental es el tipo de diseño aplicado, se empleó en dos grupos: el grupo control con 38 alumnos se aplicó a la educación tradicional y el grupo experimental con 30 alumnos estuvo apoyado por el software denominado colaborador del docente. Desde un inicio los resultados que mostraban los grupos apoyados por el Software Educativo alcanzaban un promedio homogéneo de 16, en las evaluaciones que los grupos sólo apoyados en la instrucción tradicional, cuyos resultados eran muy dispersos.

1.1.2 Antecedentes nacionales

Ávila (2008) en su tesis titulada: “El software educativo en el rendimiento académico de los alumnos”. Tesis para optar el grado académico de Magister. En la Universidad Federico Villarreal, Lima Una investigación de tipo pre experimental. Cuya muestra fue de 75 alumnos. Tuvo como objetivo demostrar que la asociación de actividades virtuales a los estudiantes ayudaría a comprometerse en su propia enseñanza, así como de tener una continuidad de estudio en la materia que le admitiría rendir la asignatura de los primeros turnos en el examen correspondiente al año lectivo logrando un buen beneficio académico; igualmente se comprobó en su indagación que la mitad de los estudiantes que manejan el internet para la elaboración de sus

responsabilidades presentaban un nivel muy alto en su rendimiento académico. Y llega a la siguiente conclusión: Los educandos dicen que el software educativo es un primer medio de exploración para la construcción de sus diversas tareas educativas, dándole buen uso.

Noriega (2008) realiza la investigación titulada: “Los niveles de comprensión lectora en niños deficientes y buenos lectores antes y después de un programa de intervención, utilizando la metodología descriptiva de investigación”. Tesis para optar el grado académico de Magister da en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. En un estudio cualitativo titulado acción sobre una población de 30 estudiantes en la cual analizó el uso de instrumentos utilizados para recolectar la información, sobre la prueba de comprensión de textos de complejidad lingüística progresiva (CLP) formas paralelas para los grados adecuados, al igual que el procedimiento de nuestro trabajo. Los resultados señalaron que el programa empleado de manera positivo para corregir la comprensión de textos escritos de los niños y niñas que tenían bajo nivel lectora, de esto deducimos que aplicar un programa educativo puede tener efectos positivos en niños con deficiencias de comprensión lectora, si este está bien encaminado.

Sánchez (2001) en su investigación titulada: “Relación entre la comprensión lectora y la Meta cognición de los niños y niñas de la Institución Educativa Teresa Gonzales de Faning”. Tesis para optar el grado académico de Magister, realizada en la Universidad Federico Villarreal, Lima. Revela que: Los conocimientos metacognitivos estratégicos, hace referencia a los insuficientes conocimientos que los alumnos poseen sobre las estrategias. Que los estudiantes del área urbana, leen mucho mejor que los del área urbana marginal y rural, pero actualmente leen mejor que los segundos. Que su conducta lectora de las mamás influye en sus hijos. Quienes más aciertan en la comprensión de textos en el nivel de interpretación, porque tiene como modelo la simpatía de ciertos personajes que por profesión son perseverantes practicantes de la lección. La continuidad de consultas en bibliotecas no afecta ni a favor ni en contra de la comprensión.

Tapia (2003) realiza una investigación titulada: “Efectos de un programa de Software educativo JClic para mejorar la comprensión lectora en estudiantes deficientes de cuarto y quinto grado de primaria”. Tesis para optar el grado académico de Magister en la Facultad de Psicología de la UNMSM, Lima. La muestra fue conformada por 91 niños y niñas de una institución educativa pública, los cuales 44 alumnos son del cuarto grado y 47 son de quinto grado; de los cuales del total de participantes, 47 fueron deficientes leyentes y formaron el grupo experimental y, 44 eran los buenos leyentes, los que eran parte del grupo control. El programa aplicado se desarrolló en base a un modelo interactivo de enseñanza-aprendizaje, e inserto las siguientes estrategias: resumir, preguntar, inferir, predecir, parafrasear y mapas cognitivos. Los resultados indicaron que el programa admitió que se aumentó la comprensión de texto de los educandos del grupo experimental., este trabajo también es un valioso referente que sirvió de guía para enfocar la investigación y elaborar nuestro programa en base a la experiencia lograda por el investigador en la aplicación del programa de comprensión lectora y que de alguna manera será de utilidad para los fines de nuestro trabajo.

Rodríguez (2011) en su investigación titulada: “Proyecto de investigación JClic” concluyen en su trabajo que: El JClic, Tesis de Maestría. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, es un instrumento fácil de usar que facilita al maestro realizar el material didáctico y brinda la oportunidad de adecuar varias actividades según las necesidades y dificultades que tiene el niño. Al realizar toda la indagación paso a paso con esmero se dedicó tiempo y esfuerzo y para la investigadora es un orgullo haber impartido sus conocimientos y a la vez adquirido experiencia por lo que al hablar del JClic se conceptúa como una excelente técnica muy didáctica para explicar cualquier tema de las ciencias de la educación, a futuro la aplicación de este software va a ser de mucha utilidad para los docentes de las siguientes generaciones y hacer una clase más entretenida. Finalmente, luego de haber observado la evolución del proyecto y una vez hecho la práctica se puede decir con certeza que las inquietudes y preguntas que se presentó al principio se ha dado respuesta y

después de haber adquirido cierto dominio acerca de todo lo concerniente al JClic; además es fundamental mencionar que el resultado del proyecto de investigación es muy grato porque el niño con el que se ha realizado las actividades de manera práctica ha mostrado 8 interés, motivación y concentración en el preciso instante de ejecutar el programa.

1.2 Fundamentación científica, técnica o humanística y justificación.

Software Educativo

Desde los albores de la humanidad hasta nuestros días, y desde el nacimiento a la muerte, de forma consciente o inconsciente, como ser nunca acabado, la persona se va formando permanentemente.

Pumario (2004) afirmó que:

La creación del software educativo ha dado lugar el principio didáctico de interactividad, por el cual el estudiante alcanza un resultado contingente a la tarea ejecutada sobre las demandas del programa: contestar, señalar, elegir opciones, u otros, con el resultado rápido de su acción en cuanto a aciertos-errores y nuevas elecciones de respuestas. En el espacio de la comprensión lectora se han realizado programas dirigidos, principalmente, a preparar actividades de esta naturaleza, más que a conciencia de los procesos lectores puestos en práctica en las respuestas. Por consiguiente, se revelan como una herramienta didáctica esencial que, a nuestro juicio, deberían ser complementados con las actividades gráficas de papel y lápiz y las cognitivas de reflexionar acerca de los procesos lectores involuntarios en las propias acciones. (p. 24).

El software educativo es inventado con la finalidad específica de ser manejados como herramienta didáctica, por lo tanto, sirve para facilitar los procesos de aprendizaje. Esencialmente podemos trabajar todos los contenidos curriculares

además es posible que de una forma nueva el conocimiento le llega al estudiante por distintos canales, por lo que la hace más segura, sobrelleva una mayor motivación ante las enseñanzas. De tal manera, “hacer software educativo” no es tan solo una tarea de expertos, sino la extrapolación en el ámbito de la tecnología digital de lo que un profesor hace cotidianamente: elaborar material educativo, sólo que en este caso es un recurso que será empleado en un contexto específico: la computadora.

De acuerdo a Martí (1997), El software educativo como herramienta educativa tiene como propósito: Promover la enseñanza significativa: Por lo tanto, relacionar las competencias, contenidos, ejemplos, etc. con el contexto del alumno al que va encaminado.

Impulsar la construcción de la enseñanza: Por lo tanto, el software o el recurso educativo con TIC debe involucrar actividades que el estudiante ejecute para que presente, como un producto, su juicio del contexto referido por el software.

Promover la enseñanza colaborativa: En nuestro país no existe una correspondencia de uno a uno entre PC y estudiante, por ello, el software debe diseñar actividades de carácter grupal, que no indique que sólo un alumno esté manipulando la PC.

Promover el acompañamiento pedagógico (como las competencias, capacidades y las estrategias manejadas) y la descripción de cómo se empleó o se empleara el recurso. La inserción de estos dos aspectos puede realizarse dentro del material o como archivos juntos.

Fernández y Delavaut (2008) precisan el término software educativo como “Programas de computadora para la educación” los cuales pueden adaptarse a cualquier área de estudio brindando un ambiente de interacción entre los niños y niñas. Pero en realidad, obtenemos diversos conceptos que con el pasar del tiempo

al igual que la tecnología han ido progresando. Entre los conceptos más enfatizadas tenemos las siguientes:

Para Marqués (2005), dice que son los programas de computadoras instaurados con la finalidad específica de ser empleado como medio pedagógico, en pocas palabras, para proveer los procesos de enseñanza - aprendizaje. Por otro lado, para Gross (2000) es cualquier producto elaborado con un propósito educativo.

Con un concepto más moderno, Mena (2000) define al software educativo como aquellos programas establecidos con el objetivo específico de ser empleado como medio pedagógico para facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje en la modalidad presencial (tradicional) o en la flexible y a distancia.

Tomando en cuenta las definiciones presentadas, observamos que un software educativo puede facilitar y optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, tal como indica Squieres y Dougall (2001) se debe tener en cuenta para lograr esta finalidad considerar la interacción en clase, los procesos de aprendizaje y el aspecto curricular que el software puede aportar. Además, las acciones que se realizaran en el salón de clase, el estímulo que puede ocasionar en el aprendizaje, las funciones de los profesores al emplear estos recursos y definitivamente si es que los estudiantes se comprometan más en su propia enseñanza.

Cabe señalar también a Sicchar (2012) quien empleo un software educativo para la preparación de cuentos en fichas electrónicas, como estrategia para corregir la comprensión de texto de los alumnos de inicial de la I.E. “José Quiñones Gonzales” de Chiclayo. Como resultado alcanzó, una mayor motivación de los niños y niñas para la lectura y el maestro localizó un recurso pedagógico sencillo, práctico y creativo no solo para la comprensión de texto, así como también para ponerlo en práctica en otras actividades pedagógicas.

De tal manera que, muchos estudios efectuados registran a algunos aspectos del proceso de enseñanza pueden ser corregidos gracias a las tecnologías educativas, otro ejemplo es el estudio verificado por Jara (2012) en su tesis: “Influencia del software educativo ‘Fisher Price: Little People Discovery Airport’ en la adquisición de las nociones lógico- matemáticas del diseño curricular nacional, en niños y niñas de 4 y 5 años de edad de la I.E.P Newton College” el cual concluye que existe una relación de influencia positiva y facilitadora del software educativo “Fisher Price” en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial el cual admitió que los niños y niñas obtengan el concepto de número y desarrollen procesos más complejos y abstractos vinculados a la operatoria matemática.

Se podría certificar entonces que el empleo de softwares educativos determina a los estudiantes, creando en ellos un clima de agrado hacia la enseñanza de nuevos conocimientos y a los profesores les ofrece un instrumento tecnológico para emplear en otras áreas de estudio.

El software y su uso

Según Begoña Gros Salvat, para que los niños y niñas apliquen las herramientas que les brinde el software, deben tener la destreza de identificar, interpretar y clasificar la información más relevante, para luego relacionar la información nueva y la adquirida previamente para que le sea útil en su contexto. Considera que los ambientes de aprendizajes son esenciales para que la función del software sea positiva, Piaget dice que, es mediante el desarrollo cognitivo y la interacción entre sujeto y objeto donde objeto trata de llegar al sujeto, y es el educando quien debe adaptarse a la situación nueva y realizar la asimilación del objeto. A partir de lo dicho por Piaget, “las distintas etapas del desarrollo intelectual en las diferentes edades son cualitativamente distintas y el niño necesita de la interacción con el medio para adquirir competencia intelectual”. Se debe tomar en cuenta la información brindada por el psicólogo, ya que el estudiante debe ser capaz de resolver problemas de su entorno, a la vez sea capaz de desarrollar toda su parte cognitiva que le permite

adquirir y crear nuevas propuestas. El software educativo como herramienta ayuda en los aprendizajes, permitiendo que los estudiantes aprendan a aprender y posibilita a que se generen nuevos conocimientos de forma interactiva según su necesidad e interés, utilizando los recursos tecnológicos y la comunicación permite desarrollar el pensamiento y las habilidades cognitivas. Begoña Gros dice: que el software, por ser un modelo de instrucciones asistidas por computador, facilita el aprendizaje del estudiante y va al ritmo de cada uno, lo que les permite aprender de distintas formas. Todas las personas son únicas y por esta razón no aprenden de la misma manera, hay que indagar para poder llegar al aprendizaje por sus propios medios y teniendo la guía del profesor. Sí las clases son dinámicas e interactivas y se realizan a través de software educativos se puede garantizar una motivación de los estudiantes, es así como los conocimientos quedan aprendidos permitiendo recordar o adquirir nuevas destrezas que hacen que el estudiante piense de forma crítica, considerando ir más allá de las reflexiones sobre lo visto. Las experiencias adquiridas con el manejo de esta herramienta (software educativo) permiten experimentar y llegar al aprendizaje. Pero es de vital importancia resaltar que el aprendizaje es un proceso de adquisición de conocimiento y se construye a través de las percepciones que cada individuo tenga, las cuales se obtienen a partir de sus experiencias. Es necesario que se tenga muy claro por parte del profesor y/o diseñador del software los conceptos implícitos y explícitos, pues de ello depende tener un dominio de conocimiento completo para que el estudiante al interactuar con éste pueda tener una respuesta adecuada. Por otra parte, se trata de ofrecer al estudiante pautas y conceptos a través de diferentes metodologías y herramientas con las que pueda reforzar y adquirir nuevos conocimientos.

El software incluye un conjunto de reglas en su contenido, en su diseño mixto. Este integra lo visual con lo textual por medio de tablas, textos, videos, animación y fotografías, a través de los cuales los estudiantes pueden mejorar su lectoescritura al poseer ayudas didácticas que son diseñadas con el propósito de favorecer el aprendizaje.

Las actividades del software son comprensibles para los estudiantes y estos deben tener una guía del profesor porque por medio de la ayuda y la autonomía se logra el aprendizaje significativo. En tal sentido, se puede procesar la información haciendo que sea el estudiante quien construya o reconstruya sus saberes al manipular y explorar esta herramienta:

El software es diseñado con una finalidad específica, en este caso educativa, incluyendo actividades que conllevan a un determinado conocimiento en donde se puede integrar el diálogo e intercambio de información con el propósito de que el estudiante trabaje a un ritmo propio valiéndose principalmente de ambientes educativos que tengan propósitos claros.

La característica principal que tiene el software educativo es la interactividad. Por medio de esta el estudiante dialoga con el software con el fin de adquirir o fortalecer sus habilidades y conocimientos, pretendiendo usar ambientes nuevos y explorando nuevas alternativas con las que se logra llegar al aprendizaje. El éxito del software para mejorar la comprensión lectora depende del uso que se le dé, la forma como se utilice y de las actividades propuestas.

Para que los alumnos puedan usar de manera correcta el software debe tener previos conocimientos. Según la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, Josep Nivak y Helen Hanesian, la cual plantea una necesidad precisa de saber cuáles son los saberes previos que los niños y niñas poseen, cuáles son las nociones que manejan y tienen en claro para ser comprobados con la nueva información brindada por el software, de tal manera que se orienta al educando en su aprendizaje y a la resolución de problemas. El aprendizaje significativo o por descubrimiento es más seguro y menos vulnerable al olvido. La teoría está basada en la manera de adquieren aprendizajes nuevos. El objetivo fundamental es que el aprendizaje sirva para la resolución problemas de su entorno, tomando decisiones asertivas y así lograr conocimientos más complejos para la vida, lo que involucra el dominio de nuevos conocimientos. Por consiguiente, el software es una herramienta

básica que favorece a optimizar la comprensión lectora de los educandos, mejora los conocimientos sin afectar el lugar donde éstos se ubica; sin embargo, es necesario que los niños y niñas investigue, que sean independiente para así tomar sus propias decisiones, dándole lugar a enlace de ideas que admitan la asociación de enseñanzas nuevas sobre la comprensión lectora. Un software es muy característico para llevar a cabo la idea en el área de español, ya que aporta un sistema de ensayo y error proporcionándoles la ocasión a los alumnos de realizar la comprobación y permitiéndole avanzar y demostrar lo comprendido.

El software educativo incorpora el conocimiento diferencial al tener en cuenta las formas de enseñanza de cada estudiante. En este sentido, para que se pueda crear conocimientos deben marchar de manera correcta los elementos que intervienen en el proceso de comunicación. Según Armando Montealegre, el emisor es quien dice el mensaje, ósea a través de un software, libro e imágenes; el receptor es quien recoge el mensaje para que expresar otro mensaje como respuesta; el mensajes las idea formuladas por el emisor, que puede ser el parte de un texto, de un software, de un video o de una fotografía, etc. el código son las pautas formadas para transmitir el mensaje, éstos pueden ser símbolos, alfabetos, jeroglíficos, etc. el canal es el medio que emplea el emisor y receptor para conectarse, el canal puede ser la frecuencia, una señal, un movimiento o también pueden ser físico como el computador, la radio, el televisor, etc.

El lenguaje es muy importante para el aprendizaje significativo de los niños y niñas en el estudio de conocimientos a través de las palabras, ya que la enseñanza en las aulas se enfoca en la conservación y el interés. Mientras que, al constituir en el software educativo la teoría del aprendizaje significativo se pude visualizar cómo las palabras, los conocimientos y los aprendizajes logran alcanzan un significado para que los alumnos investiguen los problemas y mejoren en cuanto al contenidos, para que elija qué leer y cuando leer y también decida qué acciones de aprendizajes va a ejecutar y proporciona bajo el acompañamiento del profesor en un momento determinado del tiempo de la realización de cada acción para así lograr rapidez.

Begoña Gross en su libro *El Ordenador Invisible*, propone que se piense los programas educativos con: “El objetivo de que se cree conocimiento que conlleven a aprendizajes para la vida del alumno, en donde él pueda desarrollar sus todas sus potencialidades y sea capaz de adquirir lo nuevo, aprenda a través de los errores y asociar las ideas, así permitiendo adquirir ideas de manera divertida. Para garantizar el triunfo de un software este debe constar de tres aspectos básicos: el reto, la curiosidad y la fantasía”. Mediante del reto como los niños y niñas debe sentirse retado para alcanzar la meta trazada, la curiosidad hace que el alumno se mantenga atento y motivados para seguir mejorando y la fantasía crea en los educandos imágenes mentales para que se relacione la información nueva con el conocimiento previo.

Los estudiantes ingresan al mundo de la tecnología a través de los videojuegos y juegos de computador, de tal manera que el educando utiliza el computador siempre va queriendo hacer lo mismo en éste (jugar), es así que ya adquirió conocimientos, experiencia a través de la práctica. Pero lo interesante al aplicar el software E-lector en el proceso de enseñanza, exclusivamente para difundir contenidos específicos de la asignatura de español, así el estudiante se desprenda de las ideas que tiene del usar el computador para jugar y se orienta en utilizarlo como un medio de aprendizaje. Es bueno que a la hora de usar un software educativo los niños y niñas posean habilidades básicas para posibilitar actuar de forma autónoma en su interacción directa con el computador, y el profesor debe estar presente pero no interferir, para así permitir un auto aprendizaje, solo debe intervenir para despejar inquietudes sobre el manejo del programa, errores cometidos, etc. Los estudiantes conocen sus resultados e indican cuáles fueron sus fortalezas y debilidades. Esto será provechoso para los niños y niñas al momento de realizar actividades planteadas por el profesor y que sirvan para impulsar su capacidad intelectual, permitiéndole razonar, confundirse y luego corregir sus errores para reflexionar sobre la toma de medidas que impliquen riesgo.

El software educativo Jclic

Zonaclit (1992), sostuvo que:

El Jclic es un entorno para la creación, elaboración y evaluación de actividades educativas multimedia, desarrollado en la plataforma Java. Es una aplicación de software libre basada en estándares abiertos que actúa en otros entornos operativos. Fue creada por Francesc Busquets tiene sus antecedentes en un primer programa denominado clic, el uso de Jclic accede al interesado a crear con facilidad recursos didácticos digitales, así como sopa de letra, crucigramas, puzles, actividades de texto, y otros. Los profesores y maestras han manejado este instrumento para crear actividades interactivas donde se trabajan aspectos procedimentales como diversas áreas curriculares, desde el nivel inicial hasta el nivel secundario. La preparación de estos materiales pedagógicos puede ser un punto de inicio para el estudio de los enfoques pedagógicos que pueda realizar el maestro que inicia el trabajo con las nuevas tecnologías. El empleo de la creación de estos materiales pedagógicos favorece el aprendizaje significativo, impulsa la cimentación del aprendizaje promoviendo un aprendizaje colaborativo. (p. 44)

Características del Jclic.

El software Jclic puede ser empleado en diferentes áreas curriculares, brindando un ambiente de trabajo sensible a las circunstancias de los estudiantes, tiene cinco características esenciales:

Son recursos procesados con un fin educativo.

Maneja el ordenador como soporte en el que los estudiantes efectúan las actividades que ellos piensan.

Son interactivos, contestan rápidamente las acciones de los niños y niñas y aprueba un diálogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y los estudiantes. Establecen el trabajo de los estudiantes, ya que se adecuan al ritmo

de trabajo de cada uno y pueden acomodar sus actividades según las actuaciones de los estudiantes.

Son fáciles de emplear. (Cebrian et al, 2009)

Objetivos del software JClic.

Según Zonaclic (1992), los objetivos del software JClic son: El desarrollo del JClic se ha hecho deseando respetar al máximo la compatibilidad con el programa Clic 3.0, de modo que los paquetes de actividades existentes puedan ser automáticamente reconocidos por la nueva plataforma.

Hacer operable el modo de aplicaciones pedagógicas multimedia "en línea", directamente desde Internet. Mantener la compatibilidad con las aplicaciones Clic 3.0 existentes.

Hacer viable el empleo en diferentes plataformas y sistemas operativos, como Windows, Linux, Solaris o Mac OS X.

Emplear un formato estándar y abierto para el almacenaje de los datos, con el fin de crear transparentes a otras aplicaciones y facilitar su integración en bases de datos de recursos.

Aumentar el ámbito de apoyo e intercambio de materiales entre colegios y profesores de distintos países y culturas, facilitando la traducción y adaptación tanto del programa como de las actividades creadas.

Acumular las sugerencias de renovar y ampliaciones que los usuarios han ido enviando.

Hacer posible que el programa pueda ir ampliándose a partir del trabajo cooperativo entre diferentes equipos de programación.

Crear un contexto de creación de actividades más pujante, sencillo e intuitivo, ajustando a las características de los actuales entornos gráficos de usuario.

Componentes del software JClic

Según Cebrian et al. (2009) el JClic consta de tres aplicaciones:

JClic: Que es el programa principal y utiliza para ver y producir las actividades. Admite crear y organizar bibliotecas de proyectos y elegir entre diversos contextos gráficos y opciones de funcionamiento.

JClic Autor: Este instrumento facilita crear, cambiar y probar proyectos JClic en un entorno visual muy intuitivo e inmediato. También brinda la posibilidad de convertir al nuevo formato los paquetes hechos con Clic 3.0, y otras prestaciones como la publicación de las actividades insertadas en una página web o la creación automática de archivos de instalación de proyectos JClic.

JClic Reports: Es un módulo que admite gestionar una base de datos donde se almacenan los resultados alcanzados por los estudiantes al ejecutar las actividades de los proyectos JClic. El programa trabaja en red y brinda también la posibilidad de generar informes estadísticos de los resultados.

Tipos de actividades.

El JClic aprueba realizar diversas actividades: según Zonaclic, (1992). Las clasifica en:

Rompecabezas: El propósito de los rompecabezas es ordenar los elementos de un grupo de información que ha sido mezclado. Esta puede ser en forma de texto, gráfica o sonora. Los rompecabezas se plantean en cuatro clases diferentes llamadas: "intercambio", "doble", "agujero" y "memoria".

Puzzle doble:

Se presentan dos secciones. En una muestra la información en desorden y en la otra se observa vacío. Se debe reorganizar el objeto en la sección vacía llevando las piezas una por una.

Asociación

El objetivo de estas actividades de asociar es mostrar las relaciones entre los elementos de dos conjuntos desiguales de información. A su vez esta se puede relacionar al presentarse en forma textual, gráficos, sonidos, animaciones, video u otro tipo de medio multimedia. En esta parte contiene seis diferentes tipos de Asociaciones: Asociación normal: De uno a uno. Asociación compleja: De un elemento asociado a varios. Identificación: Busca la opción correcta entre los elementos que muestran en pantalla Exploración: obtiene información al hacer clic en un elemento de la pantalla. Pantalla de información: únicamente informa de algo. Respuesta escrita: escribimos la respuesta a lo que nos preguntan.

Asociación compleja:

En este tipo de actividad se presentan también dos conjuntos de información, éstos pueden tener un número diferente de elementos y entre ellos pueden dar diversos tipos de relación: Uno a uno, diversos a uno, elementos sin asignar.

Asociación simple:

Presenta dos conjuntos de información con el mismo número de elementos. A cada elemento del conjunto imagen corresponde sólo un elemento del conjunto origen.

Sopas de letras:

Se debe encontrar palabras escondidas, que están escritas en cualquier dirección. También está la opción a medida que se van encontrando las palabras se manifiesta la información asociada. Siendo a su vez de texto, gráfica o sonora.

Crucigramas:

Son como los que se pueden encontrar en cualquier periódico o revista, teniendo la ventaja que las definiciones de las frases que se cruzan en cada casilla se muestran rápidamente. Las definiciones acostumbran a ser tipo texto, gráficas o sonoras. Esto es básicamente las posibilidades de esta herramienta. Lo fundamental es la imaginación del docente, pues el programa permite realizar cualquier cosa.

Juego de memoria:

Cada una de las piezas que integran el objeto está oculta dos veces dentro de la ventana del juego. En cada jugada se destapan un par de piezas, que se vuelven a ocultar si no son iguales. El objetivo es localizar todas las parejas.

Actividad de exploración:

Se presenta una información inicial y al hacer clic en ella muestra, para cada elemento, una determinada pieza de información.

Actividad de identificación:

Se muestra sólo un conjunto de información y se debe hacer clic en los objetos que cumplan una determinada condición.

Pantalla de información:

Nos presenta un conjunto de información y tiene la opción, de ofrecer la posibilidad de activar el contenido multimedia ligado a cada elemento.

El software educativo según el enfoque de Galvis (1995)

La propuesta proviene del criterio del enfoque educativo que influye en el software: algorítmico y heurístico.

El algorítmico se refiere a aquellos en los que solo se intenta transmitir conocimiento, y su diseño se hace con actividades programadas en secuencia para guiar al estudiante desde el lugar donde está y hasta donde quiera llegar. De esta manera, se espera que el educando relacione al máximo lo que se le participa.

El heurístico es quien origina el aprendizaje experiencial y por descubrimiento. Son aquellos softwares que se diseñan y programan en entornos ricos para la indagación del estudiante. Se espera que el educando alcance el aprendizaje partiendo de su experiencia, estableciendo sus propios tipos de pensamiento e interpretación del mundo. Aspectos que podrán ser probados a través del propio software.

Conforme al planteamiento se obtienen los siguientes programas educativos: tutoriales, de ejercitación y práctica, simuladores, juegos educativos, sistemas expertos y los inteligentes de enseñanza.

Los sistemas tutoriales: Es característico del sistema tutorial incluir cuatro grandes fases que según Gagné deben formar parte de toda fase de enseñanza-aprendizaje: en la etapa introductorio, donde se origina la motivación, se centra la atención y se fomenta la percepción selectiva siendo lo deseado para que el estudiante aprenda; en la etapa de orientación inicial, se determina la codificación, almacenaje y retención de lo aprendido; la etapa de aplicación, se realiza la evocación y transferencia de lo aprendido; y la etapa de retroalimentación se manifiesta lo aprendido y se ofrece retroinformación y refuerzo.

Los sistemas de ejercitación y práctica: Así lo propone su denominación, se trata con ellos de fortalecer las dos etapas finales del proceso de instrucción: aplicación y retroinformación. Partiendo de la base de que mediante el uso de algún otro medio de enseñanza, antes de interactuar con el programa, el aprendiz ya logró los conceptos y destrezas que practicara. Van a depender del aumento de ejercicios que

aporte un texto y del mayor o menor detalle que tenga la orientación en el mismo, el estudiante puede llevar a cabo suficiente aplicación de lo aprendido y obtiene información de regreso. A pesar de la retroinformación estática que proporciona un texto difícilmente ayuda al usuario a establecer en qué parte del proceso realizó el error que le imposibilitó lograr el resultado correcto. En este caso, es ventajoso completar el trabajo del estudiante utilizando un buen programa de ejercitación y práctica en el que resuelva diversidad y cantidad de ejercicios y, según el proceso que alcanzó en su solución, obtiene información de regreso diferencial.

Los sistemas de ejercitación y práctica se comunican con los tutoriales la restricción de apoyar aprendizajes preferentemente productivos. Sin embargo, libran un papel muy significativo en el logro de experiencias y destrezas, sean éstas intelectuales o motoras, en las que la ejercitación y reorientación son primordiales.

Los simuladores y juegos educativos: Ambos tienen la cualidad de apoyar aprendizaje de tipo experiencial y conjetural, teniendo como base el logro de aprendizajes por descubrimiento. La interacción con un micro mundo, en forma parecida a la que se obtendría en un contexto real, es la fuente de conocimiento.

En una simulación no obstante el micro mundo sucede una síntesis del mundo real, el estudiante soluciona problemas, aprende procedimientos, entiende las peculiaridades de los fenómenos y cómo controlarlos, o aprende qué acciones tomar en desiguales situaciones. Las simulaciones pretenden apoyar el aprendizaje igualando situaciones a la realidad; varias de ellas son bastante entretenidas, pero el entretenimiento no es una de sus peculiaridades primordiales. En cambio, los juegos logran o no aparentar la realidad pero sí se caracterizan por facilitar situaciones entretenidas y excitantes (retos). Los juegos educativos buscan que dicho entretenimiento use de contexto al aprendizaje de algo, dependiendo de la naturaleza del juego.

El empleo de los simuladores y juegos obedece en buena medida a la necesidad educativa que se atiende con ellos y de la manera como se maneje. Son motivantes, muy estupendos. Para beneficiar aprendizaje experiencial, conjetural y por descubrimiento, su potencial es tan o más grande que el de las mismas situaciones reales (en ellas no se pueden realizar todas las formas que se crean en un micro mundo, por lo menos mientras el mismo rango de tiempo). Para practicar y mejorar lo estudiado, cumplen con los requerimientos de los sistemas de ejercitación y práctica, sólo que de tipo vivencial.

Los Lenguajes sintónicos y micromundos exploratorios: una manera particular de interactuar con micromundos es realizarlo con apoyo de un lenguaje de computación, en particular si es de tipo sintónico. Como manifiesta Papert un lenguaje sintónico es aquel que no hay que aprender, con el que uno está sintonizado con sus instrucciones y puede usarse probablemente para realizar una relación recíproca con un micromundo donde los comandos son aplicables. Es el caso de LOGO, el lenguaje comprende la tortuga geométrica y las instrucciones hacen que se mueva, deje trazo, aprenda instrucciones. La utilidad principal de los lenguajes sintónicos, al menos de los dos que hemos indicado, es utilizar para la mejora de estrategias de pensamiento apoyadas en el uso de heurísticas de resolución de problemas.

Los sistemas expertos: Son denominados de esta forma porque poseen estructurado el conocimiento de acuerdo al modo como procedería un especialista en cierta materia.

Siendo estos sistemas de computación capaces de representar y razonar referente a cierto dominio rico en conocimientos, con el esfuerzo de solucionar problemas y dar una lección a quienes no son prácticos en la materia. Otra manera de citar a los SE es sistemas basados en conocimiento. Esto corresponde a que son sistemas que emplean conocimientos y procedimientos de deducción para solucionar problemas bastante difíciles como para requerir práctica y conocimiento humano para su apropiada resolución.

Esta capacidad de pensar como un especialista es lo que permite a los SE especialmente útiles para que los principiantes obtengan experiencia en dominios que son necesarias obtenerla y hacer claro el conocimiento que está detrás de ella. Por ejemplo, un médico anestesiólogo no puede equivocarse con pacientes en la vida real, debe conseguir el conocimiento óptimo en el transcurso de su formación; pero los casos que se presentan en la universidad y en su práctica no precisamente terminan todas las posibilidades. En situaciones como ésta es significativo que el futuro profesional posea la oportunidad de ganar suficiente y relevante experiencia razonada.

Los sistemas inteligentes de enseñanza: son programas que tienen el conocimiento de un especialista, pero que también están esbozados para apoyar y orientar el proceso de aprendizaje de los usuarios y tal como lo realizaría un experto consagrado a la enseñanza.

La idea fundamental en un STI es la de concordar la estrategia de enseñanza-aprendizaje, el contenido y forma como se aprende, a los intereses, expectativas y características del practicante, entre las posibilidades que propone el área y el nivel de conocimiento también de las múltiples maneras en que se puede mostrar u obtener. Los SEI son por el momento un campo de investigación que de práctica, dado que tanto en las ciencias cognitivas como en las de computación está por pulirse el conocimiento que permita ser eficiente este tipo de programas. El análisis afondo es obligatorio respecto a cada una de las estrategias de enseñanza y de la manera de llevarlas a la práctica con el soporte de la computadora siendo una gran contribución. Su importancia reside en la posibilidad de crear y someter a prueba ideas educativas válidas las que ayuden a enriquecer las ciencias de la educación y la computación.

Enfoques pedagógicos de la comprensión lectora.

Etimológicamente el vocablo Comprensión procede del latín comprensión y se define como “acción de comprender, facultad, capacidad o perspicacia para entender y penetrar las cosas” (La Real Academia de la Lengua Española 2004, p. 257)

Por otro lado, hay una confusión para precisar la comprensión de texto. Por lo tanto para iniciar la comprensión se debe formular ciertas interrogaciones principales y primordiales: ¿Qué es comprender un texto? Entender un texto es saber hablar con los conocimientos que contribuye el autor, que de antemano debe reflexionar que dichas aportaciones son mostrados para ciertos lectores.

También podemos preguntarnos ¿qué se entiende, cuándo se comprende un texto? Asumiendo, que no todos los lectores tienen puntualmente los mismos saberes, que la adquisición del significado de un texto que cada uno de ellos construyan no será semejante, saliendo así una dificultad importante: ¿cómo llegar a saber si la construcción que se ha hecho recae esencialmente a lo que el escritor proyectaba? Por práctica sabemos que llegar a ponernos de acuerdo sobre el significado de algunos textos, sobre lo que el escritor nos permite deducir, es, a menudo, motivo de largos altercados y peleas, tanto en el mundo tecnológico como en el poético o en el informativo.

En la década de 1920, con base en la teoría conductista, se decía que leer era exclusivamente verbalizar lo escrito. Sólo se indagaba que el lector repitiera textualmente las ideas del escritor; por lo tanto, no se consideraba que se desarrollara una interacción entre éste y las personas que observaban un texto. El inicio de las indagaciones de comprensión de texto se desarrolló en un contexto histórico en el cual el conductismo era el paradigma de conocimiento en investigación pedagógica. Por ello, la principal teoría sobre la lectura tenía como su base esta corriente, lo cual implicaba que lo más significativo para aprender a leer eran los contenidos de la educación; el texto y los procesos mentales que

provocaban problemas en la comprensión. Se pensaba que leer consistía en decodificar signos y darles sonido, es expresar, era relacionar letras con fonemas. Se creía que, si una persona era capaz de distinguir apropiadamente las letras y los sonidos de nuestra lengua y podía pronunciarlos bien, entonces podía leer correctamente. A medida que los docentes iban trasladando el eje de su actividad a la decodificación, demostraron que muchos estudiantes seguían sin entender el texto; la comprensión no tenía lugar de manera automática. Vela, García y Peña (2005).

Con el surgimiento del cognitivismo los pedagogos transportaron sus inquietudes al tipo de preguntas que los docentes formulaban. Dado que los profesores hacían, sobre todo, preguntas literales, los estudiantes no se enfrentaban al desafío de traer sus habilidades de inferencia y de lectura y análisis crítico del texto. El eje de la enseñanza de la lectura se modificó y los docentes intentaron a formular a los niños y niñas interrogantes más variados, en distintos niveles, según la taxonomía de Barret para la Comprensión de texto.

Pero no tardo mucho tiempo sin que los maestros se dieran cuenta de que esta práctica de hacer preguntas era, primordialmente, un medio de evaluar la comprensión y que no añadía ninguna enseñanza. Esta forma de entender el problema se vio protegida por el resultado de la indagación sobre el manejo de preguntas en la actividad de clase y cuando se emplearon los textos escolares de la lectura. Vela, García y Peña (2005).

Estrategias para la comprensión activa

“Vygotsky define las estrategias para leer centrándose en el estudiante como la acción deliberada que un lector realiza voluntariamente para desarrollar la comprensión. Pero también se habla de estrategias o herramientas metodológicas a cargo del docente como el apoyo que necesitan con respecto a la comprensión de la lectura auténtica, los conocimientos previos del lector, lo sitúan en las estrategias

que deben plantearse en el momento de realizar una lectura activa de forma comprensiva, pues el docente debe establecer métodos que ayuden a facilitar los procesos de lectoescritura del niño para mejorar el proceso de comprensión de igual manera el estudiante como agente principal en el proceso de lectura debe plantearse sus propias estrategias en el momento de leer, para mayor entendimiento se hace énfasis en el tema de las estrategias del estudiante como lector.

Estrategias del estudiante como lector

Para llegar a ser un lector estratégico que verdaderamente pueda crear significados a través de una comprensión, el niño debe ser capaz de auto motivarse y monitorear su propia comprensión, recapitulando, revisando, cuestionándose”. Según Josette Jolibert, los docentes deben ayudar a los niños a interpretar sus propias estrategias de lectura.

Estrategias del docente

En la comprensión lectora el maestro debe pensar o preguntarse, para qué, por quién, bajo qué condiciones y con qué propósito se enfatiza en determinados temas. Antes, durante y después de la lectura, se deben seguir una serie de pasos que el docente puede integrar en el momento de la enseñanza.

Antes de la lectura: Para motivar al estudiante el maestro puede valerse de herramientas como lo son imágenes, título del texto que se va a leer, etc. Utilizando estas herramientas se logra que el estudiante se motive y tenga actitudes según el propósito de la lectura, haciendo que disfrute del placer de la narración, informarse sobre algo que les interesa, orientarse sobre las reglas para participar de la actividad, conocer los pasos a cumplir en la elaboración de un producto, resolver algún problema a través de una guía.

Organizaciones visuales y verbales: Las ilustraciones visuales como las imágenes, y las ilustraciones verbales como el título, anticipan lo que se va a leer sirve para la comprensión histórica del texto al mostrar cómo pueden integrarse los eventos parciales del cuento ayuda a la comprensión del texto, las ilustraciones parciales sirven para que los niños integren las secuencias, formulen anticipaciones e hipótesis.

Durante la lectura: Es trascendente la organización del texto y por esa razón ha dado lugar a algunas tácticas para lograr una primera investigación acerca de lo que se trata, por medio de la observación del índice o el esquema de la contratapa o la introducción, cuando se trata de un texto o la lección del copete, cuando se trata de una revista. Es un momento ambiguo que desarrolla hacia la claridad cognitiva por medio de estrategias que muchos investigadores forman en la zona de desarrollo próximo.

Las habilidades que tratan de solucionar los dificultosos problemas que se les demuestran a los alumnos para relacionar las diferentes partes del texto escrito en un todo coherente se describen a las interconexiones del mismo en dos niveles: el de la macro estructura, que se narra a la totalidad del texto, al tema, al asunto y el de la microestructura que se cuenta a las oraciones y las relaciones entre ellas.

Las inferencias: se entiende a las inferencias que ayudan a la relación entre las partes del libro, en el segundo caso se refiere a las anáforas que tienen que ver más con la cohesión en la oración y entre las oraciones. Las inferencias se refieren al significado de manera tácito que están en el texto y se promueven como posibles a partir de los contenidos explícitos, son elaboraciones que suponen enlazar ideas, llenar lagunas, hacer predicciones, formular suposición, creer más allá de lo supuesto a partir de la investigación explícita.

Las anáforas: son pronombres, elipsis y palabras sustitutivas que conservan la coherencia de la microestructura, en las oraciones y entre las oraciones. Una

expresión anafórica toma su importante de una parte que generalmente la antepone en el mismo texto, que es referencia.

Enseñar a hacer inferencias: conocimiento activa, que asume la significación como un hecho provechoso e integrado. No se trata de encontrar la significación que está en el texto, sino de que quien analiza y quien escribe construya la significación que hay entre líneas y más allá del texto.

Después de la lectura: los docentes suelen pedir a los estudiantes que cuenten lo que se ha leído, grafique sobre los que se leyó, que dibujen los protagonistas, escenifiquen sobre lo ocurrido. En los ciclos más avanzados se exige una síntesis escrito, el extracto debe ser una versión completa y fiel del texto que se desea sintetizar, pero debe ser una nueva adaptación que pide algunas condiciones esenciales. Saber las ideas más importantes del texto que se va a sintetizar, escribir un texto integrado y coherente, ser fiel a la ideología del autor. La escritura compartida, por eso, no sólo puede cumplir con los requerimientos que le son esenciales, sino que, al mismo tiempo, puede dar lugar a todo el proceso de metacognición que se enlaza en el acto de sintetizar.

La metacognición: se precisa como la idea y el control que los estudiantes tienen sobre su propia reflexión y sus actividades de aprendizaje. Incluye dos aspectos: el conocimiento formal de algunos de los propios contenidos cognitivos y el conocimiento necesario para regular algunos aspectos sobre algún intento cognitivo. Es un término que describe la manera en que las personas emplean las idea o lo que tienen sobre el proceso mental del conocimiento que se alcanza como propio, para cambiar sí necesitan corregir su trabajo.

Cuando el alumno se da cuenta de que no ha entendido investigará el motivo del por qué no entender y la forma de corregirse; regresará sobre lo leído, analizará cuáles son los propósitos de este texto, volverá a reconocer los aspectos o episodios importantes, ubicará lo que es fundamental en la información, se modificará, se

recuperará de su distracción o de alguna interferencia. Por tal motivo se identifica tres tipos de habilidades cognitivas para este propósito; la toma de conciencia de la falta de comprensión y sus razones, su revisión y su evaluación que es el recurso para mejorarlo. Con la propuesta anterior se plantean diferentes estrategias donde se debe incluir a los niños y niñas, docentes, recursos, y su contexto, por consiguiente, a todos los miembros del curso, por tanto, los compañeros de estudio también son un punto clave en el momento de mejorar la comprensión lectora.

Josette Jolibert (1991), los docentes deben enseñar para la comprensión de la lectura:

Qué temas merecen ser comprendidos: Si la comprensión envuelve la capacidad de reflexionar usando lo que ya sabemos, es indudable que los temas del currículo deberían no tan solo cubrirse a la vez también descubrirse de modo que animen la investigación permanente. Los maestros son más eficaces para orientar a la exploración cuando ellos mismos localizan fascinantes los temas que abordan. Se debe tener en cuenta los siguientes aspectos: estar enlazados con múltiples ideas significativos, no sólo de la materia en cuestión, así mismo de las demás materias, ser auténticos accesibles y atractivo para los alumnos, ser abordables desde una variedad de ángulos diversos y a través de una serie de materiales curriculares y de las tecnologías disponibles. Estos tópicos tienen la habilidad de crear y estimular la investigación continua. (p. 51)

Qué es exactamente lo que los alumnos deberían entender del tema: Tanto los profesores como los alumnos se encuentran en buenas condiciones para concentrar sus energías cuando los objetivos de comprensión se precisan con claridad y se formulan abiertamente. Esos objetivos de comprensión deben direccionarse a las opiniones que van más allá de memorizar datos y de repetir rutinas. Por lo tanto, se deben de acercar a los conceptos claves, los modos disciplinados de razonamiento los propósitos subyacentes del aprendizaje y el dominio de las formas que permiten opinar lo aprendido. El proyecto de la enseñanza para la comprensión denomina

estos objetivos abarcadores como hilos conductores, como en el caso de los actores, esas líneas orientadoras contribuyen a que los profesores y los alumnos puedan concordar y seguir la tendencia completa de sus exposiciones. Un conjunto claro y coherente de objetivos bien articulados entre sí ayuda a los maestros y a los niños y niñas a centralizar en los propósitos fundamentales de cada aspecto del proceso de aprendizaje. Para lo cual se utilizan verbos como: apreciar, analizar, y explicar en lugar de expresiones más pasivas como saber qué, enumerar o utilizar correctamente. Los objetivos de comprensión pueden demandar que los alumnos estudien datos específicos y que desarrollen ciertas aptitudes, pero a su vez solicitan que reflexionen a partir de esos datos y que apliquen de maneras creativas.

Cómo desarrollarán y demuestran los alumnos su comprensión: desempeños de comprensión: son los medios utilizados para desarrollar y señalar lo comprendido. Por ello los maestros deben crear una serie de acciones que comiencen con tareas preliminares fundadas en los intereses y el conocimiento previo de los alumnos. Utilizando una serie de ejercicios guiados, los maestros guían a los niños y niñas a lograr de manera graduada los nuevos conocimientos, así como la habilidad para usar su saber en la creación de productos y presentaciones cada vez más estructurado, posteriormente los niños y niñas deben trabajar de manera más independiente y promover sin ayuda del maestro un desempeño final de integración que sintetice las múltiples dimensiones de su comprensión. La educación para la comprensión requiere que con frecuencia los alumnos ejecuten actividades que le requieran reflexionar y no sólo memorizar datos o ejercitar rutinas.

Cómo los maestros y los alumnos pueden evaluar lo comprendido: Se toma en cuenta los desempeños ejecutando, las evaluaciones continuas a fin de que los niños y niñas afinen y renueven gradualmente sus desempeños de comprensión; estas evaluaciones se ejecutan mediante el proceso de aprendizaje, cuyo propósito no sólo está en calcular el logro sino también en promover un mejor trabajo abasteciendo la información específica sobre los puntos fuertes, así como sugerencias para mejorarlos.

De qué modo los maestros y los educandos aprenden juntos: Comunidades reflexivas y cooperativas. La enseñanza basada en el concepto de comunidad se da en un contexto social en el cual quienes aprenden interactúan con otras personas que ayudan en una tarea que es significativa para el equipo. Una comunidad de aprendizaje inicia el diálogo utilizando un lenguaje compartido que ayuda a los participantes a examinar su práctica, a reflexionar sobre su aprendizaje y a proyectar mejor los modos de optimizar la comprensión. Para ello, se constituyen normas tales como el respeto, la reciprocidad y el compromiso, que a su vez sirven para perfeccionar el desempeño individual.

Con lo anterior se logra determinar la importancia que tiene la organización de los contenidos en el momento de elaborar el currículo, pues es importante que se seleccionen temas que logren destacar la comprensión, además, se indica la importante labor del docente en el momento de seleccionar la información que se va a utilizar en el plan de estudio. Respecto a ello, se puede determinar que para una enseñanza basada en la comprensión se deben de abordar temas que generen análisis y reflexiones en el momento de desarrollar los contenidos para cada materia. También se empieza a tomar el entorno del estudiante como una fuente integral de obtención de información y aprendizaje colaborativo. Allí empiezan a ser importantes las terceras personas como fuentes generadoras de conocimiento. La idea aquí, entonces, es que se realicen debates acerca de algún tema específico, para ello hay que emplear ciertas normas como el respeto, la reciprocidad y otros. De modo que siempre se siga una línea de discusión donde la única meta sea desglosar un texto, aclarar dudas y que todos a su vez aprendan contando con las ideas colaborativas de todos. La forma como se deben de evaluar los contenidos para un aprendizaje basado en la comprensión está basada en el desempeño de los estudiantes entendiendo que se realizan evaluaciones constantes, realizando preguntas que demuestren qué tanto ha entendido el estudiante sobre el tema tratado. En esta parte el sistema de evaluación es diferente ya que de éste no se espera terminar toda una

unidad para la evaluación, pues todo gira en torno a un aprendizaje significativo, autónomo, individual, por descubrimiento y colaborativo.

Aplicar las Nuevas Tecnologías a la Enseñanza para la Comprensión: Las escuelas y los docentes tienen el compromiso de preparar a los estudiantes de hoy para un mundo velozmente cambiante e independiente, enseñándoles a reflexionar a partir del conocimiento que poseen y aplicarlo de manera flexible y responsable.

Las nuevas tecnologías: Puede considerarse nuevas tecnologías a cualquier recurso que se emplee para que los estudiantes se cuestionen, piensen, analicen, traten de explicar y hagan una presentación de lo comprendido. Las tecnologías tienen un potencial para aumentar la comprensión del estudiante y sin embargo, aún no forman parte del repertorio de herramientas educativas de los docentes, debido, principalmente, a que el personal de las escuelas y universidades sufre múltiples presiones precedentes de diversas fuentes (los padres, los dirigentes empresarios, los responsables de trazar las políticas educativas, los posibles benefactores para hacer que los estudiantes usen las computadoras). Como resultado de las presiones, los sistemas escolares adquieren con frecuencia nuevas tecnologías y a menudo los docentes se sienten impulsados a incorporarlas en sus aulas aun cuando no tengan en mente una clara agenda educativa. El tiempo que se pasa con los estudiantes es demasiado precioso para perderlo en actividades que no tienen un propósito educativo claro e importante, el objetivo del docente es educar acerca de la tecnología, propósito que normalmente puede lograrse con más éxito ayudando a los estudiantes a aprender a utilizar esa herramienta en proceso de trabajo educativo que tenga valor por sí mismo. El marco de la enseñanza para la comprensión constituye una guía para diseñar un currículo que integre la tecnología con el fin de sustentar este tipo de aprendizaje autentico. Las tecnologías más convenientes para cada caso plantean modos de conectar el uso con sus programas de estudio; integrando la estructura escolar al combinar los horarios de forma que los docentes de diferentes materias.

Teoría procesamiento de la información.

Representada por Gagné.(1989) Que es una fusión entre conductismo y cognoscitiva que se fundamentó con los procesos mentales internos, a su vez las personas actúa como un ordenador de información se fundamentó en la analogía entre la mente humana y el funcionamiento de una máquina, la computadora se acoge como una metáfora del funcionamiento cognitivo humano, dicha hipótesis está centralizada en la forma en que las personas presta atención a los hechos del medio, codifica la información que aprender y la relaciona con los conocimientos que posee, recopila la nueva información en la mente y la recupera cuando la requiere, para ello ejecuta procesos de codificación (registro de la información), almacenamiento (guarda la información)y recuperación (localiza la información cuando queremos utilizarla). Si se dan uno de estos tres procesos seremos capaces de recordar, este proceso comienza cuando un estímulo (visual, auditivo) impresiona uno o más sentidos (oído, tacto, vista). Esta teoría usa la metáfora del ordenador que considera a la mente como un procesador que opera símbolos y que se diferencia de este último en su estructura física; por lo tanto, el hardware de la mente es biológico y no electrónico como ocurre en un procesador.

La psicología cognitiva del procesamiento de la información: representada por Miller (1995), eminente figura y padre de esta nueva psicología, manifiesta que las personas podemos ser considerados como un tipo de informadores, es señalar, como una clase de entidades que, al igual que los ordenadores, consumimos, procesamos información. La concepción de las personas como un procesador de información se basa en la analogía entre la mente humana y el funcionamiento de una computadora. En otras palabras, se acogen los programas informáticos como metáfora del funcionamiento cognitivo humano.

Importancia del software educativo según la teoría conductista. Representada por Skinner, manifiesta lo siguiente que a través del manejo de máquinas cada ser

humano aprende a su propio ritmo, el estudiante aprende a conocer la realidad objetiva a través de los sentidos. (Gómez, 2005)

Teoría Constructivista. Representada por Bruner ponen de manifiesto que la enseñanza es un proceso activo, del cual los estudiantes construyen nuevas opiniones o conceptos basándose en su conocimiento corriente o pasado. El estudiante escoge y convierte la información, construye hipótesis y toma decisiones. (Gómez, 2005)

De estos principios aparece una situación de aprendizaje basada en la transmisión de conocimientos, en la que la actividad del estudiante se somete a constituir asociaciones reforzadas externamente. Los programas educativos que responden a las teorías son programas que facilitan la ejercitación y la práctica de contenidos muy exactos y habituales, y que solicitan repetirlos varias veces para ser adquiridos. Contenidos como operaciones matemáticas básicas, reconocimiento de letras, reglas sintácticas, vocabulario, reconocimiento de situaciones de simetría, asimilación de elementos, memorización de figuras, etc. son objeto de este tipo de programas al poder desordenar en unidades sencillas que indican una respuesta única. Si el estudiante proporciona una respuesta apropiada cogerá una señal que le hará reconocer que ha acertado (a modo de estímulo). En algunos casos podrá adoptar, también, una señal negativa si no lo acertara. En todos estos programas el ordenador practica el control de la secuencia de aprendizaje. Estos programas pueden ser demasiado útiles para la adquisición de habilidades, la automatización de la enseñanza y para contenidos precisos y poco interpretables. (Gómez, 2005)

Enfoques pedagógicos del software JClic

Según Cebrián et al. (2009), el software educativo JClic fue creado por el Francesc Busquets, lo distribuye el Ministerio de Educación este programa fue creado partiendo de los siguientes enfoques:

Conductista: Representado por Pavlov. El núcleo central del JClic, está formado por el concepto asociacionista. Fundado en la repetición de patrones, esto lo podemos valorar en los íconos manipulados para la ayuda, imprimir, guardar, etc. Tomando como ejemplo la diapositiva botones de control. Hasta que se modifica o refuerza la conducta en relación a eventos del programa JClic, para poder predecirlas. (Los botones aparecen en todas las ventanas).

Cognoscitivistas: Representado por Bruner. Al inicio el programa JClic te admite consultar un demo-pac y en este mismo hace transformaciones a su contenido, lo que admite el desarrollo de destrezas y estrategias específicas bajo un control de contexto de enseñanza que acceda la estimulación del estudiante. (Ya que admite readecuar la información del programa a cualquier tema que se quieras). Considerando los cuatro elementos esenciales para la mejora intelectual del estudiante. La operación, la asimilación, la acomodación y la equilibración de dichas enseñanzas. El programa avanza de lo fácil a lo complejo.

Constructivista: Representado por Gagné (2008) El programa JClic admite una interacción del nivel de desarrollo del alumno, de forma directa, por eso cada alumno pueda profundizar en el manejo de sus habilidades, destrezas y saberes. El programa puede ser empleado por cualquier ser humano interesada, por eso maneja una interfaz amistosa y fácil de interpretar, en el análisis de la enseñanza, se puede dar a diferentes niveles, de tal manera que el estudiante que aprende y se capaz de descifrar múltiples aspectos educativos y de su entorno.

Teorías del aprendizaje en el sistema educativo

Teoría del Conductismo.

Las teorías conductistas del aprendizaje se inician en las bases de la sicología empírica dadas en 1913 por John Watson, planteando como el único objeto de la sicología el comportamiento del individuo. Los conductistas (Skinner, Thorndike,

Watson) consideran que el hombre opera a través de estímulos, introduciendo información a su cerebro, y respuestas, que son conductas que desarrolla en respuesta a los estímulos. Para ellos el aprendizaje se fundamenta en la formación de reflejos condicionados. Originándose a partir de un mecanismo de estímulo-respuesta cuando se aturde la armonía previa entre el organismo y el medio, ya que la tensión provocada por un estímulo forma una sucesión de acciones o de respuestas, algunas de las cuales permita eliminar fortuitamente la tensión y quede asociada a la satisfacción experimentada. La vivencia del éxito es quien posibilita el vínculo estímulo-respuesta, no obstante, la reacción condicionada corresponda conservarse mediante el ejercicio. Consecuentemente, los estudiantes aprenden durante el proceso de ensayo y error, orientado por un sistema de refuerzos y con la repetición oportuna.

Estas teorías establecen la base de la enseñanza programada (Programmed learning), quien intenta enseñar con eficacia y sin la participación directa del docente, de la cual Skinner elaboró los principios en su obra "Walden dos" (1947). La metodología de la Enseñanza Programada involucra la división de la información que se muestra al educando en trozos muy pequeños para permitir su memorización y asimilación, cambiando el aprendizaje a un proceso de etapas simples y fácilmente asumibles. Asimismo, usan sistemáticamente el refuerzo como medio para facilitar la memorización mecánica de los contenidos. Los partidarios de la enseñanza programada amparan este aprendizaje estructurado porque muestra los conocimientos al educando de forma económica y eficiente, si bien reconocen que sólo es posible en las materias que se logran analizar visiblemente en términos de Si/NO y admiten que los similares conocimientos se pueden aprender de modo no estructurada, con el método de prueba y error. Además, al definir los objetivos de forma concreta y en términos de conductas observables, en cada momento se deba saber dónde se encuentra el estudiante en su proceso de aprendizaje y se puede planear mejor la acción educativa. Los programas hechos según este modelo conductista de la enseñanza programada, son los programas de tipo tutorial lineal y ramificada, convierten al computador en una "máquina de enseñar" Skinneriana,

transmisora de conocimientos hacia los educandos receptores. La computadora se transforma en el centro de la distribución del saber (como en la enseñanza tradicional lo es el docente), muestra información al alumno, evalúa la memorización si es necesario, repite la información nuevamente hasta que el educando la asimila. Fundamentalmente se trata de demostrar en una pantalla, y en pequeñas dosis bien secuenciadas, la información que se desea transmitir, solicitar al estudiante que aprenda los datos que contiene y repetir este ciclo cuantas veces sea necesario hasta su memorización, recurriendo a refuerzos de carácter continuado o intermitente.

Para elaborar estos tipos de programas, los creadores de software han de desarrollar dos habilidades primordiales:

- Descomponer la información en sus elementos más pequeños.
- Reconstruir la información de forma atractiva, imaginativa, relevante, utilizando gráficos y escritos bien presentados en una pantalla.

Este tipo de programa no es considerado como apoyo al docente, al contrario, un sistema completo de enseñanza que llevará al niño y niña desde el nivel específico de habilidad hasta otro sin necesidad de ayuda ni mediación del maestro. Son programas rígidos en su progresión, haciéndose dificultoso integrar en el desarrollo curricular. De esta manera dejan un margen insuficiente al método de la investigación, pues casi siempre anticipan la respuesta que habrá que repetir y memorizar, puede resultar tedioso para el estudiante. Estos resultan eficaces en trabajos de aprendizaje memorístico y de resolución de problemas de rutina.

Teoría del Constructivismo.

Los psicólogos de la teoría cognitiva (Wallon, Piaget, 1936) enfatizan que es fundamental entender el esquema, la estructura que emplea el cerebro para organizar el conocimiento interno. Según Piaget, cada persona construye su propio conocimiento a través de la interacción decidida con su medio. Este entorno le facilita múltiples informaciones, algunas de las cuales están acordes con su estructura

cognitiva y no perturban el nivel de equilibrio al que ha alcanzado entre variados esquemas cognitivos o perceptivos, mientras que otros rompen este equilibrio e inducen a un proceso de asimilación-acomodación que exigirá a una coordinación de disparidades y facilitará finalmente la consecución de un nuevo equilibrio con esquemas más complejos y flexibles, capaces de asumir nueva información. Se origina un fenómeno de equilibrio – desequilibrio - reequilibrio. En este contexto el protagonismo del docente es facilitar a los educandos desequilibrios óptimos y que favorezcan a la construcción de esquemas cognitivos de un grado de profundidad apropiado asegurando la funcionalidad del aprendizaje, es decir, su transferibilidad a diferentes situaciones cuando las circunstancias lo requieran.

Consecuentemente, este aprendizaje que se provoca sin recompensa, se establece como un proceso de adaptación y de construcción producto de la interacción constante entre el objeto de conocimiento y el estudiante, como un proceso de revisión, ordenación y construcción de esquemas de conocimientos, que logran ser conocimientos o pautas sobre cómo usarse. En este proceso, para referirse al entorno con su sistema cognoscitivo, el educando utiliza unas estrategias de aprendizajes que contienen:

Técnicas básicas de tratamiento de la información: repetición, anotación, subrayado.

Técnicas de representación: diagramas, mapas conceptuales, modelos.

Técnicas de organización ordenación, identificación de la estructura del texto.

Estrategias de metacognición y meta aprendizaje, que permiten planificar, regular y evaluar el mismo proceso de aprendizaje.

Vygotsky (1986) considera que todos los procesos que conforman el desarrollo de una persona son la consecuencia de la interacción constante con el medio ambiente culturalmente constituido y la influencia positiva del aprendizaje efectuando acciones en pequeños grupos cooperativos. De igual forma acentúa la importancia del docente como asesor, principalmente cuando su actuación incide en la "zona de desarrollo próximo"; que define lo que un niño o niña puede realizar por si solo y lo

que es capaz de hacer con la orientación de un adulto. La educación desde esta perspectiva debe: Ayudar al estudiante a dominar de modo independiente las situaciones que comprende su zona de desarrollo próximo actual. Estimular el desarrollo cognitivo a partir de la creación de nuevas zonas de desarrollo próximo.

Los programas que persiguen un modelo cognitivo, incrementan un aprendizaje por exploración la cual favorece la reflexión y el pensamiento crítico de los educandos. La computadora interviene como un instrumento que muestra elementos, informaciones y entornos sobre los cuales el usuario opera datos o experimenta libremente dentro del respeto a las pautas.

Son programas no tutoriales, preocupados por la actividad mental que desarrollan los alumnos, para que los estudiantes logren asimilar los conocimientos, aceptar los errores como una parte integrante del proceso de aprendizaje y los aprovechan para diagnosticar el grado cognitivo de ellos y establecer el tratamiento más conveniente para cada caso.

Teoría de la Comunicación.

La teoría de la comunicación contribuye al modelo para exponer el fenómeno de comunicación entre un computador que enseña y una persona que aprende. Los programas utilizados como medios educativos, se establecen sobre un modelo comunicativo que implica los siguientes elementos:

El emisor. Equivalente al maestro es el responsable de emitir un mensaje mediante un canal que será recepcionado por un destinatario siendo este el estudiante. Está representado por los autores del programa, quienes decidieron sus contenidos y actividades. En el caso del empleo de la computadora actuará como el emisor y por lo tanto hará el papel de instructor.

El mensaje. Es el programa que se usa, sus contenidos constituyen la información que es entregada mediante el canal.

El código. Son los símbolos y las reglas que se comunican en el mensaje, es decir, la transformación a un lenguaje determinado de las informaciones que se va transmitir. La producción del mensaje por el emisor, está limitado a la codificación del sistema que la computadora tenga y de los lenguajes que pueda manejar.

El canal. Lo compone un soporte físico mediante el cual se trasladan los mensajes. Está constituido por la computadora que es capaz de leer el soporte que contiene el programa.

El receptor. Constituido por el destinatario, recibe la información transmitida, y que generalmente debe responde para establecer la interacción con el computador. Es el alumno que interactúa con el programa.

La retroalimentación. Es el tipo de información que se debe transmitir al emisor en función a la respuesta obtenida por el receptor.

El contexto. Es el entorno físico y social donde se utiliza el programa.

La comprensión lectora

El énfasis esta puesto en la capacidad de leer, comprendiendo textos escritos. Se busca que el educando construya significado personales del texto partiendo de sus experiencias anteriores como lector y de su relación con el contexto, usando de manera consiente numerosas estrategias durante el proceso de lectura. La comprensión de textos pretende abordar el proceso lector (percepción, objetivos de lectura, formulación y verificación de hipótesis), incluyendo los niveles de comprensión; la lectura oral y silenciosa, la lectura autónoma y placentera, asimismo

la lectura crítica, en relación a la comprensión de los valores inherentes al texto. (Ministerio de Educación, 2009).

Para Solé (1995), comprender no es un asunto de todo o nada, sino referente a los conocimientos que dispone sobre todo el tema del texto y a los objetivos que se atribuye el lector. Estos objetivos determinan no únicamente las estrategias que se emplean para el logro de una interpretación del texto, es decir, nuestra actividad de lectura está encaminada por los objetivos que mediante ella pretendemos, no es lo mismo leer para percibir si importa seguir leyendo, que leer cuando indagamos información muy determinante o cuando necesitamos establecer una idea global del contenido para transmitirlo a las demás personas. Mientras leemos y comprendemos, todo está bien y no nos damos cuenta de que estamos no sólo leyendo sino también que estamos comprendiendo. Para que una persona pueda involucrarse en una actividad de lectura, es necesario creer ser capaz de leer y comprender el texto que tiene en sus manos, de forma autónoma, con el apoyo de otros más especializados que actúen como soporte y recurso. Pero cuando los lectores eficientes no logran comprender un texto, puede ser que el texto, posea una organización demasiado compleja o densa, también puede ser que no se dispone de conocimientos previos para el tema tratado. Por lo tanto, no hay que dejar de lado el interés que se crea, se suscita y se educa, dependiendo del entusiasmo y de la presentación que realiza el docente de una determinada lectura y de las posibilidades capaces de explorar. Así mismo los textos que se ofrecen a los alumnos para que elaboren una interpretación deben “dejarse comprender”, hay que asegurarse de que ellos no los conozcan.

Comprensión lectora significa que el lector analice intérprete y descubra el mensaje del texto. Es un proceso cognitivo que está vinculado con los demás procesos de aprendizaje. Permite ser el producto final de una lectura que traza el lector para lograr un objetivo dependiendo del parámetro o factores evidentes y personales. Además, se puede señalar que es la capacidad de captar el mensaje que trasmite el autor y que luego el lector relaciona las ideas del texto con sus conocimientos previos para luego elaborar y construir un nuevo conocimiento que

obtuvo en el tiempo de leer previamente con el uso de habilidades lectoras. La comprensión lectora es la base fundamental en la etapa escolar como proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo integral del niño. Es ahí donde el maestro debe ejercitar la lectura y desarrollar su comprensión valiéndose de diversas estrategias. (Allende y Condemarin, 1994).

Importancia de la comprensión lectora.

La eficacia de la comprensión de textos se vislumbra siempre y cuando consideremos que el aprender a comprender es producto de un proceso que se va adhiriendo al ser, lo cual nos lleva a entender que el proceso de la lectura es interno, inconsciente hasta que demostramos que en el libro se encuentra lo que deseamos leer. Este proceso consiste en que se entiende el libro y va edificando ideas sobre el contenido de aquello que para él es de su interesa y necesidad.

Solé, (1987) sugiere que cuando iniciamos una lectura acostumbremos a contestar preguntas de cada una de las etapas del proceso: ¿Qué es leer?

Solé (1987) He enseñado que leer es un proceso de interacción entre el lector y el texto, proceso mediante el cual el primero intenta satisfacer (obtener una información pertinente para) los objetivos que guían su lectura. Esta información tiene varias consecuencias. Implica en primer lugar, la presencia de un lector activo que proceso y examina el texto. Implica, además, que debe existir un objetivo que guie la lectura, o dicho de otra forma, que siempre leemos para algo, para alcanzar alguna finalidad.

El abanico de objetivos y finalidades por las que un lector se sitúa frente a un texto es amplio y variado: evadirse, llenar un tiempo de ocio y disfrutar; buscar una información concreta; seguir una pauta o instrucciones para realizar una determinada actividad (cocinar, conocer un juego normativizado); informarse acerca de un determinado hecho (leer el periódico o un libro). La perspectiva de este libro asume

que para leer es necesario dominar las habilidades de decodificación y aprender las distintas estrategias que conducen a la comprensión, además el lector es un procesador activo del texto y que la lectura es un proceso constante de emisión y verificación de hipótesis conducentes a la construcción de la comprensión de textos, y de control de esta comprensión de comprobación de que la comprensión tiene lugar.

Niveles de comprensión lectora.

Una de las trascendentales inquietudes de la escuela actual es conseguir que los niños y niñas comprendan los textos que leen, también el de promover la búsqueda de la lectura como una práctica habitual y de disfrute. El trabajo de las y los maestros de la Educación Primaria es entonces, preparar varias formas de lectura, así como el diálogo con diferentes tipos de textos con el único fin de que nuestros educandos puedan sentar las bases de un manejo del conocimiento integral, que les permitirá avanzar en las diferentes áreas de aprendizaje.

Proponemos de este modo que docentes de aula, aprendan a identificar y ejercitar los niveles o componentes de comprensión lectora.

Nivel literal

La comprensión de un texto a nivel literal está referida a la comprensión de las ideas y la información que están claramente planteadas en el texto. Se trata de un nivel de lectura básico en el que el texto es capaz de seguir paso a paso, el desarrollo del texto, identificando el lugar, el tiempo, los personajes y los hechos, si se trata de un relato, o el tema central y las ideas principales, en caso de tratarse de un texto expositivo.

En este nivel, el énfasis del trabajo en el aula estará la propuesta en la decodificación, la comprensión del vocabulario, las características de los personajes, lugares se mencionan en el texto, momento en que ocurren los sucesos, etc.

Algunas de las actividades que suelen proponer a los niños y niñas son:

Decir lo que el texto relata o explica.

Enumerar a los personajes.

Describir las características de o del lugar donde ocurren los hechos cuando el texto los describe de manera explícita.

Los tipos de pregunta que se hacen para trabajar este nivel de comprensión: ¿De quién se habla?, ¿Qué le pasó?, ¿De qué color era?, ¿Por dónde?, ¿Qué vio?, etc.

La comprensión literal de un texto es un importante requisito para poder llegar a la comprensión del mismo a nivel inferencial y a nivel valorativo -crítico. (Luisa Vidal Oler, 2010 pag.27, 28)

Nivel inferencial

La comprensión inferencial es un nivel de entendimiento que va más allá de lo que aparece dicho de modo explícito en el texto pero que, sin embargo, simplemente se puede deducir a partir de lo que el texto si dice. Todo texto dice algo explícitamente, partiendo de lo que se dice, entendiendo algunas ideas que, si bien no aparecen de todas maneras se pueden deducir o inferir teniendo como base lo que si aparece.

El nivel inferencial de comprensión, el lector debe ser capaz de completar los espacios vacíos que hay en el texto, es decir asume que puede explicar los supuestos por el cual el texto queda estructurado. En este nivel, el lector obtiene sus propias conclusiones relacionando lo leído con sus saberes previos formulando hipótesis e ideas que no están explícitas en el texto. En este nivel buscaremos que los alumnos sean capaces de:

Imaginar y realizar predicciones.

- Registrar relaciones de causa-efecto.
- Obtener soluciones.
- Confrontar y comprobar.
- Conocer lo importante de las palabras o términos.
- Comprobar emociones de los personajes.
- Registrar datos significativos.

Los tipos de preguntas que se pueden formular para trabajar este nivel son: ¿Por qué no?, ¿Puedes explicar el final?, ¿Crees que?, ¿Qué quiere decir?, ¿Cómo crees que era?, etc.

Una de las características del buen lector es tener la capacidad de realizar inferencias que le permiten darse cuenta de informaciones que están implícitas en los textos que leen. Este nivel es poco practicado en la escuela ya que requiere un considerable grado de abstracción por parte del lector. (Luisa Vidal Oler, 2010 pág. 29, 30 y 31)

Nivel criterial

El nivel de comprensión valorativo crítico está relacionado con los juicios que se forma el lector a partir de la comprensión literal e inferencial que tiene de un texto. La lectura crítica es una especie de evaluación que hace el lector a partir de su propia formación, de sus conocimientos y sus propios valores.

Las preguntas que se puedan formular para ayudar a los niños a formarse sus propios juicios sobre un texto leído podrían ser del siguiente tipo:

- ¿Qué opinas de?
- ¿Qué les parece lo que hizo?

En este nivel no necesariamente existe una única respuesta o una respuesta correcta.

En este sentido podría decirse que la comprensión de un texto se completa cuando el lector es capaz de volar lo leído poniendo en relación con saberes externos al texto.

Otras estrategias de comprensión lectora.

Interrogación de textos.

Cuando el lector se enfrenta con un propósito definido, busca comprenderlo y se pregunta ¿qué dice? entonces a partir de sus experiencias previas, esquemas mentales y carga afectiva, identifica indicios que vienen en el texto y a partir de ellos establecen irregularidades que le permiten construir el significado global del mismo (J. Jolibert.).

Establecer un propósito antes de leer.

El lector antes de leer necesita reflexionar sobre la intención que lo mueve, preguntándose:

¿Qué busco en este texto?

¿Para qué lo voy a leer?

¿Para qué me servirá su contenido?

Está probado que la construcción del significado es más eficaz cuando está dirigida por un objetivo preciso que lo guía.

Los propósitos pueden ser múltiples: Entretener, obtener información, profundizar un tema, estudiar, comunicar entre otros.

El proceso guía mantiene la atención y concentración.

Hacer predicciones.

Admite al leyente predecir el contenido del libro, por será capaz de predecir la información que se va presentando:

Al inicio de la lectura, para formular hipótesis sobre su contenido.

Durante el proceso para predecir la información que se va presentando en el texto.

Se puede interrumpir la lectura cada cierto tiempo y preguntarse: ¿Qué ocurrirá? ¿Qué seguirá? ¿Cómo terminará?

Hacer predicciones y expresarlas oralmente, permite que los lectores se interesen por el contenido y busquen respuestas a sus interrogantes al continuar con la lectura las confirmará o descartará.

Usar organizadores gráficos.

Facilita el análisis de la estructura del texto, la comprensión y retención de lo leído porque estos contribuyen a:

Ordenar y jerarquizar las ideas principales y secundarias.

Establecer relaciones entre ellas.

Resumir el contenido del texto. Estimular el pensamiento crítico.

Incrementar la profundidad del pensamiento.

Los siete niveles de índices lingüísticos.

La noción de contexto de un texto:

Se identifica el contexto de la situación (¿Cómo llegó el texto al lector?) y el contexto textual (¿De dónde se origina el texto? de un diario, de una carta.)

Principales parámetros de la situación de comunicación:

Se reconoce sus huellas ¿quién lo escribió? emisor, ¿a quién lo escribió? destinatario,

¿Para qué? ¿Por qué? objetivos y desafíos, ¿qué escribió? Contenido.

Tipos de textos.

Se distingue las características que permiten identificar el tipo de texto y justificar su decisión: ¿afiche?, ¿receta, instructivos, reglas de juego? ¿Cartas, tarjetas? ¿Periódicos, revistas, trípticos?, ¿cuentos, poemas?

Superestructura de un texto.

Se identifica la organización espacial del texto (silueta, característica). Se reconoce su organización interna como su orden cronológico, orden narrativo, etc.

Lingüística textual.

Se identifica su macro estructura textual detectando las opciones de enunciación, el manejo de supletes y conectores, el contenido semántico y su progreso léxico, el significado de la puntuación, el cambio de línea, las mayúsculas del texto.

Lingüística de la oración y de la frase.

Se distingue las huellas lingüísticas a nivel de oraciones y de frase, la relación de individuo, número, género, terminaciones verbales, correspondencia entre palabras y determinantes, el vocabulario clave, el significado de la presentación de la oración o su ausencia.

Lingüística a nivel de micro estructura del texto: palabras, sílabas y letras.

Se delimita el reconocimiento de las palabras que han sido ya conocidas, ya analizadas, palabras nuevas que se puede adivinar gracias al contexto y a identificar

sílabas o letras que la componen. Se detecta los grafemas, sílabas sobre todo los prefijos, sufijos y radicales, las combinaciones: br, cr, gl, ar, or, ir, etc.

Los niños y la comprensión de textos

En el ciclo III del área de Comunicación, se desarrolla la:

Competencia: Comprensión lectora.

Comprende textos narrativos y descriptivos de estructura sencilla, desde sus experiencias previas, los registra como fuente de disfrute y conocimiento de su medio inmediato. Contenidos, conocimientos y condiciones de Comprensión

Lectora para los estudiantes del III Ciclo de Educación Primaria.

Capacidades.

Selecciona el texto al leer según sus intereses.

Formula hipótesis de lectura a partir del título, resumen y figuras, comprobando y releando el texto.

Infiere el significado y la función de las palabras en oraciones a partir de las relaciones que establece entre ellas.

Lee en forma oral o silenciosa textos de su interés, infiriendo significados, distinguiendo elementos formales e identificando la secuencia y contenido.

Lee textos descriptivos y narrativos identificando las ideas principales.

Lee textos en diferentes formatos: Cuadros, recetas, afiches, artículos, etc., e identifica las ideas principales.

Opina teniendo en cuenta sus experiencias previas sobre la forma y contenido de un texto leído explicando con sus propias palabras sobre el mismo.

Actitudes:

Muestra una actitud crítica frente a los diversos textos que lee.

Se interesa por leer diversos formatos de texto.

Muestra agrado, interés y autonomía cuando lee.

Lee con satisfacción textos de su preferencia.

¿Cómo aprenden los niños de 6 y 7 años?

Aprenden atendiendo los siguientes requisitos:

Manejar con soltura las habilidades de decodificación.

Poseer y activar los conocimientos y experiencias previas.

Establecer un propósito personal para la lectura.

Utilizar estrategias de comprensión lectora.

Considerando que:

La interacción entre el lector y el texto es el fundamento de la comprensión. En este proceso de comprender, el lector relaciona la información que el autor le presenta con la información almacenada en su mente; este proceso de relacionar la información nueva con la antigua es, el proceso de la comprensión.

Decir que uno ha comprendido un texto, equivale a afirmar que ha encontrado un cobijo mental, un hogar, para la información contenida en el texto, o bien que ha transformado un hogar mental previamente configurado para acomodarlo a la nueva información.

La comprensión es el proceso de elaborar el significado por la vía de aprender las ideas relevantes del texto y relacionarlas con las ideas que ya se tienen: es el proceso a través del cual el lector interactúa con el texto. Sin importar la longitud o brevedad del párrafo, el proceso se da siempre de la misma forma.

En definitiva, leer, más que un simple acto mecánico de descifrado de signos gráficos, es por encima de todo un acto de razonamiento, ya que de lo que se trata es de saber guiar una serie de razonamientos hacia la construcción de una interpretación del mensaje escrito a partir de la información que proporcionen el texto y los conocimientos del lector, y, a la vez, iniciar otra serie de razonamientos para controlar el progreso de esa interpretación.

1.3 Justificación

La deficiencia en la comprensión lectora es uno de los hechos más comunes que se presentan en la mayoría de las Instituciones Educativas lo que conduce que los estudiantes manifiesten un bajo rendimiento en el aprendizaje siendo este un paso personal que moviliza los conocimientos previos, hace madurar y reflexionar, con el fin de poder comprender el mensaje de una lectura. La lectura enriquece y estimula intelectualmente al estudiante. Motivo por el cual existe la necesidad de enseñar a los niños y niñas la aplicación del software educativo JClic servirá como estrategia en el desarrollo de la comprensión lectora y sus prácticas correspondientes, dado que en el área de comunicación es válido la utilización de diversos materiales educativos que ayuden a mejorar dicha competencia. Por otra parte, se tiene la necesidad de enseñar a los mismos docentes el empleo del software educativo JClic como estrategia de comprensión lectora, para que ellos lo apliquen en su trabajo diario y los transmitan a sus estudiantes.

De la misma manera, con el dominio suficiente de la comprensión lectora, por parte de los niños, niñas y docentes, no solamente se podrá elevar los resultados de la ECE, sino de todas las demás áreas, con lo cual se mejora enormemente la calidad educativa, que es uno de los grandes problemas con que adolece nuestro sistema escolar. Es decir, sabemos que la comprensión de textos va más allá de un arte lingüística, siendo necesario para el progreso y el desarrollo de las personas en todas las etapas de su existencia. Esta es la importancia de este proyecto, que indaga por medio de la aplicación de un programa computacional, estimular y ampliar la práctica de la lección, el acercamiento al libro y la comprensión del mismo.

Justificación teórica

Desde el punto de vista teórico, se encuentran diversas teorías científicas que nos dan a conocer el proceso enseñanza-aprendizaje y metas de adquisición de conocimientos, en el presente estudio se ampliará el conocimiento teórico acerca del tema de la informática y su vínculo con el proceso de enseñanza aprendizaje en la

Institución Educativa N° 20402 “Virgen de Fátima”, ya que es necesario contar con herramientas e instrumentos actualizados que faciliten dicho proceso formativo contribuyendo al mejoramiento y avance de los servicios educativos.

Justificación metodológica

Desde el punto de vista metodológico, permitirá elaborar instrumentos y herramientas con validez y confiabilidad adecuadas para el uso de nuevas investigaciones relacionadas a la investigación realizada.

La presente investigación tratará de obtener datos y/o resultados valiosos que permitan la comprobación o desaprobación de la hipótesis que se formularon sobre la comprensión lectora y el rendimiento escolar de los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa “José Martí”, contribuyendo los resultados para completar el conocimiento inexistente sobre el tema que se investiga y poder orientar y dar las pautas no solo a los maestros, sino de todos aquellos que se encuentran involucrados en el logro exitoso del proceso de enseñanza y aprendizaje, este es el caso de los padres, autoridades educativas, medios de comunicación para que puedan mejorar los métodos, los instrumentos, las estrategias y actividades que utilizan.

Justificación práctica

Desde el punto de vista práctico, mediante la aplicación del software educativo para la comprensión de textos, se logrará mejorar el proceso enseñanza aprendizaje, en donde, los resultados obtenidos permitirán desarrollar una serie de estrategias educativas y capacitaciones a los docentes en el manejo de la informática, dirigidas a mejorar el uso de sistemas, herramientas, y técnicas tecnológicas adecuadas para el aprendizaje del estudiante.

La importancia de esta investigación es qué nos permite mejorar el problema de comprensión lectora y observamos que la docencia es inherente para la formación del hombre para la vida y es, uno de los deberes primordiales de los docentes para o

con la sociedad. Por esto, insistimos en la “alfabetización tecnológica” en cuanto se piensa en la preparación básica de los miembros de la comunidad educativa en todo lo que los medios mecánicos y técnicos requieren obtendremos personas más competitivas e idóneas capaces de desenvolverse en la sociedad.

1.4 Problema

1.4.2 Planteamiento del problema

La presente investigación se realiza en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, la muestra es igual a la población conformada por estudiantes del 3º grado, en los cuales se quiere aplicar el Software Educativo JClic para mejora el desarrollo de la comprensión lectora.

En la actualidad la informática cada día va desarrollando, y que envuelve en ella y sus evoluciones diversos causas de la humanidad; es por tal razón que cada medio debe estar apto para acoger y ocupar de manera responsable los cambios que ésta creando, tal como se observa en todo lo que ocurre a nivel global, trae consigo elementos auténtico, para mejorar todo depende de la forma como se obtiene y se maneja en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes con esto, se demuestra que son muchos los beneficios que ofrece a la Educación en nuestra sociedad la inserción de las TICs ha sido sorprendentemente rápida, en estos tiempos es importante la utilización del software educativo como material de apoyo al Docente quien a veces desaprovecha debido a que en su formación falto la integración de la tecnología, otros son reacios a estos cambios y por ello la desactualización en este campo.

El software educativo JClic, permite a los niños y niñas una relación recíproca con varias fuentes de conocimientos. Este medio tecnológico tiene como objetivo ser básicamente pedagógico, orientador del saber y del “saber - hacer” siendo su finalidad apoyar en la mejora de la calidad educativa en el proceso de aprendizaje

desempeñando un papel fundamental, personalizando la educación, al permitir a cada educando avanzar explorando sus propias capacidades. La elección correcta del software es de suma importancia, puesto que, de esto dependerá la eficacia en el desarrollo de las habilidades cognitivas y motrices en educación general básica. Es por ello que su empleo tiene el propósito de motivar el aprendizaje en la comprensión lectora, ya que la población estudiantil muestra dificultades al realizar un análisis o síntesis para elaborar un resumen, esto debido probablemente por factores como las ineficientes estrategias o métodos de estudios para el proceso enseñanza-aprendizaje.

A nivel mundial la comprensión lectora es evaluada por el Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes (PISA, 2009), enfatizó el dominio de la comprensión lectora, siendo el objetivo de esta evaluación la aproximación a los conocimientos y destrezas que poseen los niños y niñas para desempeñarse con éxito en la sociedad a la vez obtener indagación sobre la motivación, prácticas y actitudes de los alumnos hacia la enseñanza en general y enfocado a la lección.

Shanghái-China obtuvo el primer puesto en la competencia de comprensión de textos escritos entre los 65 países participantes, de los cuales 30 son miembros de la OCDE y 8 son de Latinoamérica, entre ellos Perú. De acuerdo al MED. (Diciembre, 2010)

En el Perú se aplicó la evaluación censal del 2010, siendo los resultados en el nivel de logro de los educandos en comprensión de texto del segundo grado de primaria. Según ubicación geográfica indica que el 35,5% de los niños y niñas de las zonas urbanas lograron cubrir la expectativa en la Comprensión lectora, sucedió lo contrario en las zonas rurales solo el 7,6% de los educandos obtuvo este nivel. En la ECE 2009 las cifras fueron 28,9% para las zonas urbanas y 11,6% para las rurales.

Se registra una baja en la estadística de manera significativa entre el 2009 y 2010 en el porcentaje de los alumnos de las instituciones educativas rurales en el nivel esperado en la Comprensión lectora, de 11,6% (2009) a 7,6% (2010).

El tema de investigación está referido al software educativo JClic y la comprensión lectora, donde se evidencia la importancia, tanto que nuestro país sufre una serie de dificultades siendo uno de los álgidos en referente a la educación. Uno de los problemas educativos está referido a la parte académicas que presentan los alumnos en las diferentes etapas de estudios, exclusivamente en la competencia de comprensión de textos escritos. Tal como se muestra en evaluaciones ejecutadas por I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, no hacen más que confirmar que en gran medida los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria no comprenden lo que leen y por ello la utilización del software JClic servirá como una herramienta para que los estudiantes se sientan más motivados en su esfuerzo por mejorar su nivel de comprensión lectora. Solamente algunos tienen desarrollada esta capacidad, la mayoría presenta deficiencias y dificultades para comprender textos. Siendo una de las principales capacidades que deben desarrollar durante su formación, la aplicación del programa servirá como apoyo para la mejora la comprensión de texto en los niños y niñas que se encuentra en el proceso de mejora la comprensión lectora en especial aquellos que presentan ciertas dificultades, para así cambiar aspectos relevantes de la sociedad. El Software JClic es un programa computacional que ofrece una amplia gama de actividades interactivas. Con ella los estudiantes pueden descubrir la información relevante de los textos que utilizan.

La comprensión lectora analizada desde la perspectiva pedagógica en la que se fundamenta el presente estudio, está compuesta por una dimensión literal: que analiza la capacidad de obtener de manera adecuada toda la información a partir de códigos lingüísticos que compone un texto; dimensión inferencial: aquella que permite desarrollar un pensamiento deductivo e inductivo a partir de las premisas literales obtenidas para inferir en el desarrollo del texto y dimensión criterial: que permite establecer un juicio de valor y calificación a partir de los elementos

percibidos de manera literal e inferencial, para obtener una conclusión certera en relación al argumento en cuestión.

El problema que se estudia es la aplicación del software educativo JClic y el nivel de comprensión lectora en los estudiantes. Para ello se tiene como objetivo: determinar cómo influye el software educativo JClic en la comprensión lectora en los estudiantes del tercer grado de la I. E. 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Problema general

¿De qué manera la aplicación del Software Educativo JClic desarrolla la comprensión lectora en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011?

Problema específico 1

¿De qué manera la aplicación del Software Educativo JClic desarrolla el nivel literal en la comprensión lectora en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011?

Problema específico 2

¿De qué manera la aplicación del Software Educativo JClic desarrolla el nivel inferencial en la comprensión lectora en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011?

Problema específico 3

¿De qué manera la aplicación del Software Educativo JClic desarrolla el nivel criterial en la comprensión lectora en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011?

1.5 Hipótesis

Hipótesis general

La aplicación del software educativo JClic desarrolla de manera significativa la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Hipótesis específica 1

La aplicación del software educativo JClic desarrolla de manera significativa el nivel literal en la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Hipótesis específica 2

La aplicación del software educativo JClic desarrolla de manera significativa el nivel inferencial en la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Hipótesis específica 3

La aplicación del software educativo JClic desarrolla de manera significativa el nivel criterial en la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

1.6 Objetivos

Objetivo general

Determinar qué manera la aplicación del Software Educativo JClic desarrolla la comprensión lectora en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Objetivos específicos

Objetivo específico 1

Determinar de qué manera la aplicación del Software Educativo JClic desarrolla el nivel literal en la comprensión lectora en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Objetivo específico 2

Determinar de qué manera la aplicación del Software Educativo JClic desarrolla el nivel inferencial en la comprensión lectora en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Objetivo específico 3

Determinar de qué manera la aplicación del Software Educativo JClic desarrolla el nivel criterial en la comprensión lectora en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

II. Marco metodológico

2.1. Variables

Definición conceptual de la variable dependiente comprensión lectora

La comprensión lectora es la capacidad de comprender, utilizar, reflexionar e interesarse por los textos escritos para alcanzar los propios objetivos, desarrollar el conocimiento y potencial personales, y participar en la sociedad (Solé, 1992, p. 53).

Definición operacional de la variable dependiente comprensión lectora

Operacionalmente, la variable dependiente comprensión lectora se define mediante Tres dimensiones: Comprensión literal (5 ítems), comprensión inferencial (8 ítems) y comprensión crítica (7 ítems).

Tabla 1

Operacionalización de la variable Comprensión Lectora

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición y valores	Niveles y rangos
Comprensión literal	Reconocimiento de detalles e ideas principales Reconocimiento de una secuencia Reconocimiento comparativo Reconocimiento de causa efecto	Del 1 al 5		Logro en inicio 0 - 5
Comprensión inferencial	Deducción de los detalles de apoyo e ideas principales Deducción de una secuencia y comparaciones Deducción de relaciones causa efecto Deducción de características y aplicación a una nueva situación	Del 6 al 13	Acierto (1) No acierto (0)	Logro en proceso 6 - 10 Logro previsto 11 - 15 Logro destacado 16 - 20
Comprensión crítica	Juicio de realidad o fantasía Juicio de hechos u opiniones Juicio de suficiencia y validez Juicio de propiedad Juicio de valor, conveniencia y aceptación	Del 14 al 20		

2.3. Metodología

Para la elaboración del presente estudio, previamente se buscaron antecedentes e información teórica sobre la variable dependiente. Luego se dimensiono la comprensión lectora en tres dimensiones: Literal, inferencial y critica. Posteriormente se elaboró un examen que se aplicó a la prueba piloto de estudiantes, con el cual se corroboró la validez mediante el juicio de expertos y la fiabilidad con el estadístico KR -20. En el cual se demostró que el instrumento es altamente confiable.

En los resultados se han elaborado tablas y figuras que describen las características de la variable dependiente con respecto a los niveles establecidos por el Ministerio de Educación. Asimismo en la prueba de hipótesis se aplicó el estadístico, U de Mann-Whitney.

2.4. Tipo de estudio

Investigación aplicada

Para esta investigación se asume el tipo de investigación aplicada conocida también “constructiva o utilitaria, se caracteriza por su beneficio en la aplicación de los conocimientos teóricos a establecida contexto y las consecuencias prácticas que de ella se provengan” (Hernández et al 2006, p. 76). En este estudio, la investigación aplicada busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una situación fortuita antes que el desarrollo de un conocimiento de valor mundial. Tal es así que se buscó transformar el nivel de comprensión de textos de los alumnos del segundo grado mediante la aplicación sistemática de un conjunto de estrategias que sea intencional para la identificación, inferencia etc.

En lo que a investigación básica se refiere, podemos decir que se trata de los problemas teóricos, sustantivos o específicos, para describir, explicar, predecir determinada realidad o un aspecto de ella. Se trata de sustentar o construir una nueva teoría general de la educación, de sustentar teóricamente la naturaleza social de la educación (p. 87)

2.5. Diseño

El diseño de la presente investigación es experimental, en su variante cuasi-experimental (Campbell y Stankey – 1973) comprende un pre test y un post test con dos grupos, uno experimental y el otro de control.

Según Sánchez y Reyes (1996: 30), el método experimental consiste en organizar deliberadamente condiciones de acuerdo con un plan previo, con el fin de investigar las posibles relaciones causa- efecto exponiendo a uno o más grupos experimentales a la acción de una variable experimental y contrastando sus resultados con un grupo de control o de comparación.

Este diseño de investigación corresponde a uno cuasi-experimental, porque permite controlar intencionalmente una variable experimental en ambientes y circunstancias preparados para observar y medir los cambios y efectos que se producen en la variable dependiente. Las estudiantes que participan en este estudio serán seleccionadas de forma no probabilística (grupos definidos), tanto para el grupo experimental (El que recibe la intervención) como la del grupo de control (en el que se aplicará el tratamiento habitual).

El diseño se resume en el siguiente esquema:

GE	O1	X	O2
GC	O3	-	O4

Leyenda:

GE = Grupo experimental.

GC= Grupo de control

X = Condición experimental o estímulo (módulo)

O1 = Los resultados del pre-test en el grupo experimental.

O2 = Los resultados del pos-teste del grupo experimental.

O3 = La medición del pre-test del grupo del control.

O4= La medición del pos-test del grupo de control.

2.6. Población, muestra y muestreo

Según Bisquerra (2004) la población es el todo de las unidades de estudio de un contexto en la cual se observa un fenómeno que es posible de ser analizado.

Población o universo es el conjunto de unidades o elementos como personas, instituciones, municipios, empresas y otros, claramente definidos para calcular las estimaciones en la búsqueda de la información.

Población objetivo

La población del presente estudio estuvo conformada por 40 estudiantes del 3° Grado del nivel primaria, 20 estudiantes para el grupo de control y 20 estudiantes para el grupo experimental de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Tabla 2

Población objetivo I.E. N° 20402 “Virgen de Fátima”

Grado/sección	Población
3° “A”	20
3° “B”	20
Total	40

Criterio de selección

Para la presente investigación se han considerado, 20 estudiantes del 3° “A” para el grupo de control y 20 estudiantes del 3° “B” para el grupo experimental de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tabla 3

Técnica e instrumento de investigación

Técnica	Instrumento
Evaluación	Examen objetivo de múltiples respuestas (pre y post-test aplicado a los grupos de control y experimental)

Tamayo (2011, p. 141) define a la técnica como un agregado de procedimientos para la utilización de los elementos que encierran los fenómenos de los cuales se investiga. Las técnicas de investigación se justifican por su beneficio, que se traslada en la optimización de las voluntades, la principal administración de los recursos y la comunicabilidad de los resultados.

Instrumento

Tamayo (2011, p. 81) El instrumento, ayuda y es un elemento que el investigador construye para la recolección de los datos a fin de facilitar la medición de los mismos.

Elaboración y aplicación del Instrumento.

Prueba o examen escrito tipo test (prueba objetiva de múltiples respuestas) instrumento aplicado en forma simultánea a los grupos de control y experimental, para la recolección de datos de la variable comprensión lectora.

De la validación y confiabilidad de los instrumentos

Validez de los instrumentos

Arribas (2009) sostuvo que:

Validez es el grado en que un instrumento de medida mide aquello que realmente pretende medir o sirve para el propósito para el que ha sido construido. A pesar de que se describen diferentes tipos de validez, ésta, sin embargo, es un proceso unitario y es precisamente la validez la que permitirá realizar las inferencias e interpretaciones correctas de las puntuaciones que se obtengan al aplicar un test y establecer la relación con el constructo/variable que se trata de medir. (p. 28)

La validación de los instrumentos como la determinación de la capacidad de las preguntas para calcular las cualidades para lo cual fueron edificados. Por lo tanto, este procedimiento se ejecutó a través de la evaluación de juicio de expertos (3), para ello solicitamos la opinión de profesores con trayectoria reconocidas en la Cátedra de Postgrado de las universidades de Lima Metropolitana. Los cuales establecieron la adecuación maestra de los ítems de los Instrumentos.

Tabla 4

Resultados del juicio de expertos

Expertos	Opinión de aplicabilidad
Mgtr. José Salvatierra Estrada	Aplicable
Mgtr. Noemí Mendoza Retamozo	Aplicable

Confiabilidad de los instrumentos

Arribas (2009) manifestó que la:

Confiabilidad es el grado en que un instrumento mide con exactitud, sin error. Muestra la posición del instrumento de ser fiable, es decir, de ser idóneo de brindar en su empleo continuo resultados veraces y constantes en circunstancias similares de medición (p. 27).

Tabla 5

Tabla para interpretar los niveles de confiabilidad

Valores	Nivel
De 1 a 0	No es confiable
De 0,01 a 0,49	Baja de confiabilidad
De 0,5 a 0,75	Moderada confiabilidad
De 0,76 a 0,89	Fuerte confiabilidad
De 0,9 a 1	Alta confiabilidad

Fuente: Arribas, 2009, p.57

Instrumento para la variable Comprensión Lectora Test de medición de la comprensión lectora

El criterio de confiabilidad del instrumento, se determinó por el coeficiente de Kuder Richardson (KR20). Su fórmula, determina el grado de consistencia y precisión.

Determinación del coeficiente de Kuder Richardson (KR20), para la evaluación de las capacidades de la comprensión lectora, de los grupos control y experimental. Este instrumento consta de 20 ítems.

El coeficiente de Kuder Richardson (KR20) encontrado fue igual a 0,82 lo que indica una fuerte confiabilidad

Después de haber determinado la confiabilidad de los instrumentos se procedió a la aplicación de dicho instrumento en las secciones determinadas, posteriormente al análisis de la respectiva información o al análisis de datos

Ficha Técnica

Nombre del instrumento: Prueba del Minedu 2010.

Administración. Forma individual.

Tiempo de aplicación: en promedio 1 hora.

Significación: Evalúa textos narrativos, expositivos matemáticos, poéticos e interpretación de gráfico.

Dimensión que evalúa: Nivel de comprensión literal, inferencial, y críterial.

El Instrumento fue construido siguiendo las pautas a nivel internacional aprobado por el Minedu, sin embargo, se sometió al análisis de criterio de jueces para comprobar la validez del Cuestionario solicitándose la participación de un conjunto de expertos entre Magísteres y Doctores quienes realizaron el análisis siguiente:

Análisis de Contenidos. Corresponde a la adecuada formulación de los ítems en relación al objetivo del estudio.

Análisis de ítems. Respecto a la coherencia, claridad y objetividad.

Análisis Factorial del total de ítems. En relación a la organización suficiencia intencionalidad del instrumento.

Cabe precisarse que el instrumento luego de la exhaustiva evaluación se encontró una calificación de Muy Buena con un promedio de 85% de calificación general.

Instrumento Plan de aplicación de las estrategias.

El instrumento se elaboró siguiendo la organización de las estrategias para la construcción del conocimiento, fomento del aprendizaje, y fomento del aprendizaje colaborativo.

El instrumento presenta un conjunto de lecturas, momentos de aplicación en forma individual y grupal, para ello se, se aplicaron las estrategias de comprensión lectora teniendo en cuenta los procedimientos en tres etapas: Antes, durante y después de la lectura

2.8. Métodos de análisis de datos

El método que se utilizó en la presente investigación fue el hipotético deductivo. Este método nos permitió experimentar las hipótesis a través de un diseño estructurado, además porque investigará la objetividad y medirá la variable del objeto de estudio. Con referencia al método hipotético deductivo, Rosales 1988 (citado en Quispe, 2011) refiere que:

Tras la aplicación de los métodos deductivos o inductivos nace el método hipotético deductivo, como instrumento más perfecto que los antepuestos, que desea almacenar en síntesis las características más reales de los mismos. En él y a través de un proceso inductivo se formula una hipótesis, de la que después se emanarán unos supuestos e implicaciones a través de cuyo contraste con la realidad se centrará de verificar la hipótesis de partida. (p.203).

Este método hipotético deductivo admite probar la verdad o falsedad de las hipótesis, que no se pueden demostrar directamente, debido a su carácter de enunciado general.

Método: Es el camino por el cual se constituye la reciprocidad entre el científico y el analizado para la recolección de datos y el logro de las metas.

Como parte del diseño metodológico es preciso establecer el método de recolección de datos y tipo de instrumento que se empleó; para lo que deberán

tomarse en cuenta todas las fases antepuestas, principalmente los objetivos y las variables del estudio. A esta etapa deberá dársele el valor debida, pues la obtención de un buen instrumento establece en gran medida la particularidad de la información, siendo esta la base para las etapas subsiguientes (Arribas, 2009, p. 75).

Los datos obtenidos fueron ordenandos y sometidos a tratamientos estadísticos, la contratación de hipótesis con el software SPSS V21, usando la U de Mann Whitney.

Organización. Se distribuyó los datos obtenidos en una matriz de datos en el paquete estadístico para ciencias sociales (SPSS Versión 21).

Cálculos y análisis. Se procedió al análisis estadístico descriptivo, luego U de Mann Whitney y el análisis de fiabilidad del instrumento de investigación con el coeficiente Kuder Richardson (KR_{20}).

Representación Gráfica. Para su elaboración se seleccionó la estadística descriptiva, utilizando la frecuencia en gráficos de barras del SPSS versión 21. Estos gráficos corresponden a las tres dimensiones de la variable comprensión lectora (literal, inferencial, y crítico).

Interpretación. Se explica o interpreta los datos y cálculos obtenidos mediante el tratamiento estadístico de los datos a través del SPSS, versión 21.

Para contrastar la hipótesis general y las hipótesis específicas; se ha utilizado la U de Mann Whitney.

2.9. Aspectos éticos

La investigación debe buscar mejorar el conocimiento.

La averiguación debe ser metodológicamente reflexiva, de tal manera que los colaboradores de la investigación no desperdicien su tiempo con indagaciones que deben redundar.

Los colaboradores en las averiguaciones deben ser escogidos de forma justa e imparcial y sin daños personales o favoritismos.

Los participantes deben ser participados acerca de la indagación y dar su aprobación consciente antes de cambiarse en participantes de la averiguación. Asimismo, los colaboradores en la indagación deben conservar protegida su reserva, tener la elección de dejar la averiguación y tener un monitoreo de su bienestar.

III. Resultados

3.1 Análisis descriptivo de las variables

Tabla 6

Estadísticos descriptivos del pre-test y post-test decomprensión lectora.

Estadísticos	Pre-test Control	Grupo	Post-test control	Grupo	Pre-test experimental	Grupo	Post-test experimental	Grupo
n	20		20		20		20	
	0		0		0		0	
Mediana	29,00		32,50		33,50		42,50	
Mínimo	16		16		20		25	
Máximo	50		51		46		55	

Frecuencias y porcentajes del pre-test y post-test de comprensión lectora

En la tabla 6, se observa que del total de estudiantes (20) vemos los resultados del pre-test comprensión lectora; logro destacado 10%, logro previsto 25%, en proceso 40% y en inicio 25%, son los resultados en la evaluación del pre-test del grupo de control.

Tabla 7

Frecuencias y porcentajes del pretest del grupo de control.

Pre-test Grupo Control	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	5	25,0
En Proceso	8	40,0
Logro Previsto	5	25,0
Logro Destacado	2	10,0
Total	20	100,0

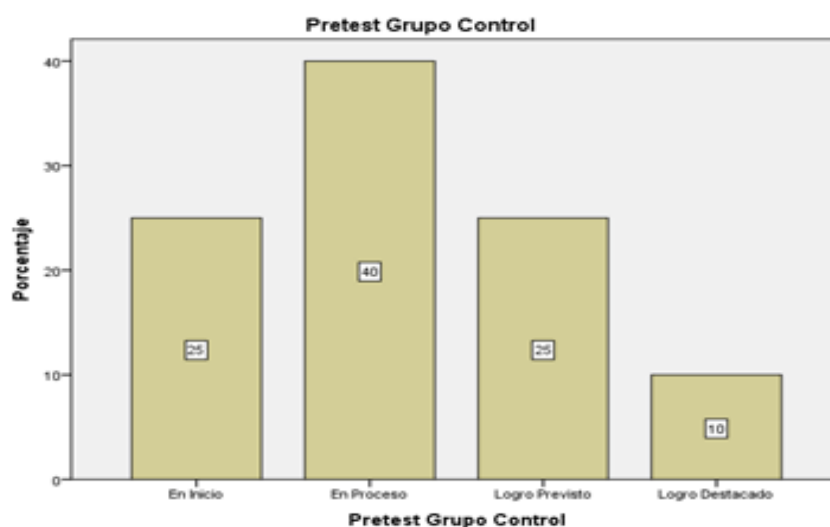


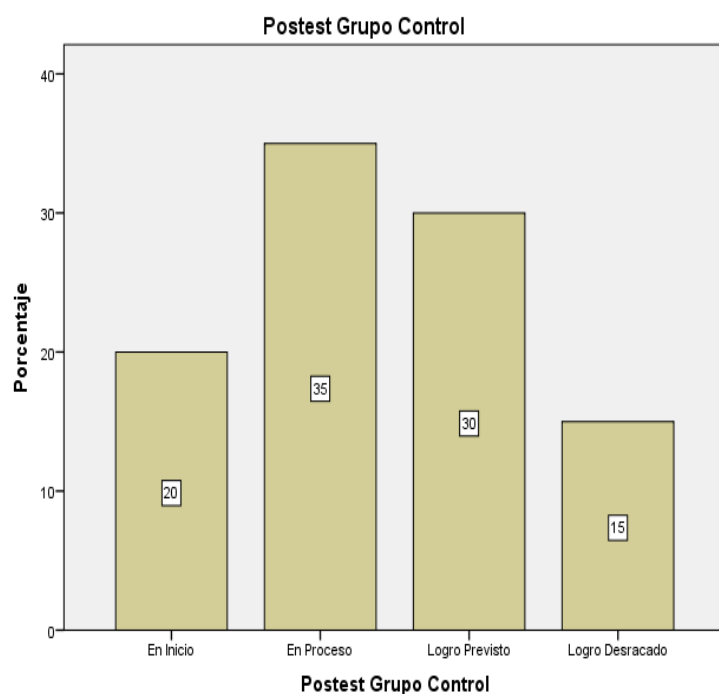
Figura 1: Gráfica de barras del pre-test del grupo de control.

En la tabla 7 y figura 1, se observa que del total de estudiantes (20) vemos los resultados del post-test comprensión lectora; logro destacado 15%, logro previsto 30%, en proceso 35% y en inicio 20%, son los resultados en la evaluación del post-test del grupo de control.

Tabla 8

Frecuencias y porcentajes del post-test del grupo de control.

Post-test Grupo Control	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	4	20,0
En Proceso	7	35,0
Logro Previsto	6	30,0
Logro Destacado	3	15,0
Total	20	100,0



.Figura 2: Gráfica de barras del post-test del grupo de control.

En la tabla 8 y figura 2, se observa que del total de estudiantes (20) vemos los resultados del post-test comprensión lectora; logro destacado 15%, logro previsto 35%, en proceso 25% y en inicio 25%, son los resultados en la evaluación del pre-test del grupo experimental.

Tabla 9

Frecuencias y porcentajes del pre-test del grupo experimental.

Pre-test Grupo Experimental	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	5	25,0
En Proceso	5	25,0
Logro Previsto	7	35,0
Logro Destacado	3	15,0
Total	20	100,0

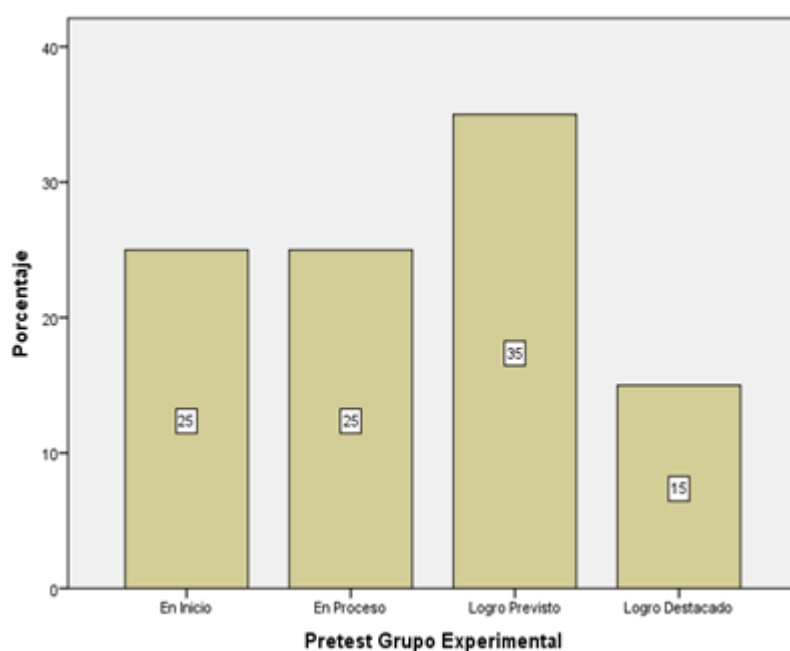


Figura 3: Gráfica de barras del pre-test del grupo experimental.

En la tabla 9 y figura 3, se observa que del total de estudiantes (20) vemos los resultados del post-test comprensión lectora; logro destacado 30%, logro previsto 30%, en proceso 25% y en inicio 15%, son los resultados en la evaluación del post-test del grupo experimental

Tabla 10

Frecuencias y porcentajes del post-test del grupo experimental.

Post-test Grupo Experime	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	3	15,0
En Proceso	5	25,0
Logro Previsto	6	30,0
Logro Destacado	6	30,0
Total	20	100,0

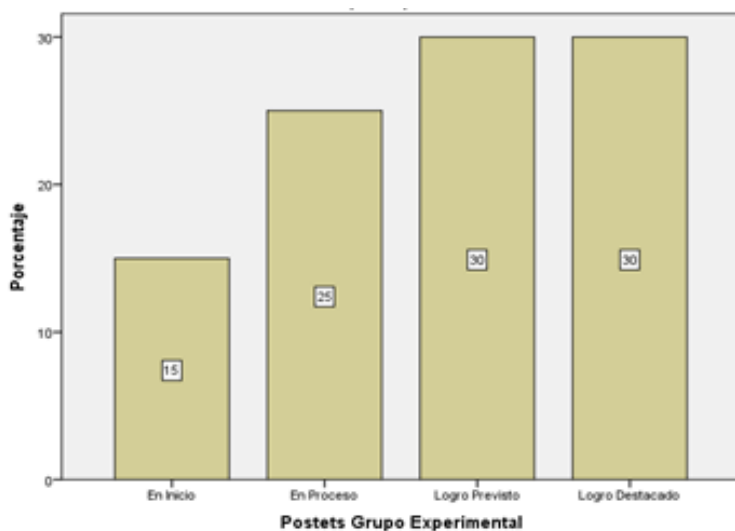


Figura 4: Gráfica de barras del post-test del grupo experimental.

3.2. Prueba de normalidad de la muestra.

Dado que las variables fueron cuantitativas no se calcula la normalidad y se usarán pruebas no paramétricas.

3.3. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ho: La aplicación del software educativo JClic no desarrolla de manera significativa la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

H1: La aplicación del software educativo JClic desarrolla de manera significativa la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Prueba estadística: La U de Mann Whitney

Nivel de significancia $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Sí $p \leq 0.05$ se rechaza H_0 .

Tabla 11

Prueba de U de Mann Whiney de la comprensión lectora del grupo de control y grupo experimental

Estadísticos de contraste ^b	Pre-test	Post-test
U de Mann-Whitney	177,000	84,000
W de Wilcoxon	387,000	294,000
Z	-,623	-3,139
Sig. (p). asintót. (Bilateral)	,533	,002
Sig. exacta [2*(Sig. unilateral)]	,547 ^a	,001 ^a

En la tabla 11, las condiciones iniciales en la comprensión lectora del grupo de control y experimental son similares (0,547). Asimismo, Como $p = 0.000 < \alpha = 0.05$. Se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis general; se encontró que el software educativo JClic, tuvo diferencia significativa en el desarrolla de la comprensión lectora del grupo experimental de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Hipótesis Específica 1

Ho: La aplicación del software educativo JClic no desarrolla de manera significativa el nivel literal en la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

H1: La aplicación del software educativo JClic desarrolla de manera significativa el nivel literal en la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Prueba estadística: la U de Mann Whitney

Nivel de significancia $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Sí $p \leq 0.05$ se rechaza H_0

Tabla12

Prueba de U de Mann Whiney entre el nivel literal del grupo de control y grupo experimental

Estadísticos de contraste ^b	Pre-test	Post-test
U de Mann-Whitney	196,000	116,000
W de Wilcoxon	406,000	326,000
Z	-,110	-2,297
Sig. (p). asintót. (Bilateral)	,913	,022
Sig. exacta [2*(Sig. unilateral)]	,925 ^a	,023 ^a

a. No corregidos para los empates.

b. Variable de agrupación: VAR00003

En la tabla 12, las condiciones iniciales del nivel literal en la comprensión lectora del grupo de control y experimental son similares (0,925). Asimismo, Como $p = 0.000 < \alpha = 0.05$. Se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis específica 1 se encontró que el software educativo JClic, tuvo diferencia significativa el nivel literal en la comprensión lectora del grupo experimental de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Hipótesis específica 2

Ho: La aplicación del software educativo JClic no desarrolla de manera significativa el nivel inferencial en la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

H1: La aplicación del software educativo JClic desarrolla de manera significativa el nivel inferencial en la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Prueba estadística: la U de Mann Whitney

Nivel de significancia $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Sí $p \leq 0.05$ se rechaza Ho.

Tabla13

Prueba de U de Mann Whiney entre el nivel inferencial del grupo de control y grupo experimental

Estadísticos de contraste ^b	Pre-test	Post-test
U de Mann-Whitney	190,000	89,500
W de Wilcoxon	400,000	299,500
Z	-,274	-3,012
Sig. (p). asintót. (Bilateral)	,784	,003
Sig. exacta [2*(Sig. unilateral)]	,799 ^a	,002 ^a

a. No corregidos para los empates.

b. Variable de agrupación: VAR00003

En la tabla 13, las condiciones iniciales del nivel inferencial en la comprensión lectora del grupo de control y experimental son similares (0,799). Asimismo, como $p = 0.000 < \alpha = 0.05$. Se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis específica 2 se

encontró que el software educativo JClic, tuvo diferencia significativa en el nivel inferencial en la comprensión lectora del grupo experimental de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Hipótesis Específica 3

Ho: La aplicación del software educativo JClic no desarrolla de manera significativa el nivel criterial en la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

H1: La aplicación del software educativo JClic desarrolla de manera significativa el nivel criterial en la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Prueba estadística: la U de Mann Whitney

Nivel de significancia $\alpha = 0.05$

Regla de decisión: Sí $p \leq 0.05$ se rechaza Ho

Tabla14

Prueba de U de Mann Whiney entre el nivel criterial del grupo de control y grupo experimental

Estadísticos de contraste ^b	Pre-test	Post-test
U de Mann-Whitney	190,000	89,500
W de Wilcoxon	400,000	299,500
Z	-,274	-3,012
Sig. (p). asintót. (Bilateral)	,784	,003
Sig. exacta [2*(Sig. unilateral)]	,799 ^a	,002 ^a

a. No corregidos para los empates.

b. Variable de agrupación: VAR00003

En la tabla 14, las condiciones iniciales del nivel criterial en la comprensión lectora del grupo de control y experimental son similares (1,000). También, como $p = 0.000 < \alpha = 0.05$. Se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis específica 3 se encontró que el software educativo JClic, tuvo diferencia significativa el nivel criterial en la comprensión lectora del grupo experimental de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

IV. Discusión

De los hallazgos encontrados, y teniendo en cuenta el problema, los objetivos y las hipótesis de investigación, se establece:

El objetivo de esta investigación es determinar de qué manera la aplicación del Software Educativo JClic desarrolla la comprensión lectora en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011. Para el logro del objetivo de la investigación se aplicó el Software Educativo JClic y las sesiones de aprendizaje en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Los resultados de la investigación dan cuenta que el 40.00% de los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 20402 “Virgen de Fátima”, Huaral, revelan niveles en proceso y logro previsto los predominantes en el pre test del grupo de control (tabla 8, figura 1), y el 35% de los estudiantes del grupo experimental revelan un similar nivel de logro previsto (tabla 10 y figura 3).

Los hallazgos de la investigación se evidencian en la tabla 9 y figura 2 de 20 estudiantes, observamos sobre el post-test del grupo de control revela un nivel de 35.00% como en proceso, incrementándose notablemente con post test del grupo experimental con un porcentaje del 30.00% los niveles logro previsto y logro destacado, se confirma que el Software Educativo JClic desarrolla la comprensión lectora de los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima”. Rodríguez (2011) en su investigación titulada: “Proyecto de investigación JClic”, es fundamental mencionar que el resultado del proyecto de investigación es muy grato porque el niño con el que se ha realizado las actividades de manera práctica ha mostrado interés, motivación y concentración en el preciso instante de ejecutar el programa.

En la prueba de normalidad de la muestra ($n < 50$), para las variables y dimensiones del método heurístico y las capacidades en el área de comunicación, en

la tabla 15, los datos se sometieron a la prueba de Shapiro -Wilk, el resultado confirma que la muestra no proviene de una población normal, razón por la cual se hizo uso del estadístico no paramétrico U de Mann- Whitney para la contrastación de las hipótesis.

En la contrastación de la hipótesis general los resultados se evidencian en la tabla 12 se tiene un nivel de significancia de 0,000 la misma que se encuentra dentro del valor permitido ($p < 0,05$), rechazándose la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general; se encontró que el software educativo JClic, tuvo diferencia significativa en el desarrollo de la comprensión lectora del grupo experimental de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Similarmente se encontró un estudio en la tesis de Tapia (2003) realiza una investigación titulada: Efectos de un programa de Software educativo JClic para mejorar la comprensión lectora en estudiantes deficientes de cuarto y quinto grado de primaria. Los resultados demostraron que el programa permitió que se incrementara la comprensión lectora de los estudiantes del grupo experimental., este trabajo también es un valioso referente que sirvió de guía para enfocar la investigación y elaborar nuestro programa en base a la experiencia lograda por el investigador en la aplicación del programa de comprensión lectora y que de alguna manera será de utilidad para los fines de nuestro trabajo.

Las conclusiones obtenidas coinciden con Machado (2007), García (2006) y Beltrán (1999) en que el software educativo contribuye como una herramienta potencial lúdico didáctico capaz de garantizar la motivación del alumno y un aprendizaje significativo, los alumnos que utilizan una computadora desde hace varios años como material didáctico tienen resultados superiores con respecto a su nivel de estudio.

Respecto a la hipótesis específica 1. Los resultados se indican en la tabla 13, se tiene un nivel de significancia de 0,000 la misma que se encuentra dentro del valor permitido ($p < 0,05$), rechazándose la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 1; se encontró que el software educativo JClic, tuvo diferencia significativa en el nivel literal en la comprensión lectora del grupo experimental de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011. Similarmente, García y Valencia (2012), concluye que el software JClic posibilita la integración de diversos factores participativos para el aprendizaje del conocimiento educativo, como son: estímulos visuales, sonoros, colores, tamaños y repeticiones. En cuanto a los resultados obtenidos y al realizar la comparación entre los grupos y por los estadísticos encontrados coincidimos con Beaz y Chun-Han (2003) y Ochante et al (2003) que los alumnos que trabajaron con un software educativo son capaces de leer comprensivamente, alcanzando un logro destacado en su rendimiento académico.

En la contrastación de la hipótesis específica 2. Los resultados se indican en la tabla 14, se tiene un nivel de significancia de 0,000 la misma que se encuentra dentro del valor permitido ($p < 0,05$), rechazándose la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 2; se encontró que el software educativo JClic, tuvo diferencia significativa en el nivel inferencial en la comprensión lectora del grupo experimental de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011. Cuevas (2010) realizó la investigación titulada: “software educativo como herramienta de investigación. Llega a la conclusión de que el internet es fuente de investigación e influye sobre el desarrollo intelectual del estudiante., otra ventaja del JClic es el hecho de tener acceso a grandes bases de datos lo que nos permite realizar trabajos con mayor calidad. Por otro lado este resultado afirma los conceptos teóricos de Gómez (2005), Bohórquez (2007) y García (2006) en el sentido de que el avance de la tecnología hace que los docentes apliquen diversos tipos de estrategias para mejorar la enseñanza aprendizaje de sus alumnos, lo que no dudan en usar distintos tipos de programas informáticos diseñados con la intención de ser utilizados en el contexto de la educación. El

software constituye un medio eficaz para el desarrollo de habilidades cognitivas en los alumnos.

Respecto a la hipótesis específica 3, Los resultados se indican en la tabla 15, se tiene un nivel de significancia de 0,000 la misma que se encuentra dentro del valor permitido ($p < 0,05$), rechazándose la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica 3; se encontró que el software educativo JClic, tuvo diferencia significativa en el nivel criterial en la comprensión lectora del grupo experimental de los estudiantes del 3er grado de Educación de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011. Similarmente, Rodríguez (2011) en su investigación titulada: “Proyecto de investigación JClic” concluyen en su trabajo que: El JClic es un instrumento fácil de usar que facilita al maestro realizar el material didáctico y brinda la oportunidad de adecuar varias actividades según las necesidades y dificultades que tiene el niño. Estos resultados se deben a que el software JClic permite construir actividades didácticas muy variadas de acuerdo a las competencias y capacidades que programa el maestro, permitiendo desarrollar habilidades cognitivas como: atención, comprensión, elaboración, memorización, así como las habilidades del pensamiento, como: conocimiento, análisis, síntesis. La ventaja del software JClic es que el alumno puede trabajar individualmente, avanzando a su ritmo por lo que sus aciertos y errores son analizados inmediatamente.

Las limitaciones determinados por la metodología empleada que pueden tener como fuentes potenciales, tanto la dificultad de grabaciones que contengan de manera exhaustiva y objetiva los aspectos y variables investigadas como la dificultad de desarrollar herramientas de investigación adecuadas y eficaces, el problema de consistencia interna de los métodos usados de la investigación, pero cabe mencionar que se realizó un estudio piloto (la encuesta), siendo el nivel de medición nominal, la confiabilidad del instrumento se determinó por medio de la escala de K R20.

V. Conclusiones

Primera:

Los resultados obtenidos de la contrastación de la hipótesis general, se evidencia un índice de significancia bilateral de 0,000 que es menor al nivel de 0,05 previsto para este análisis, se encontró que las condiciones iniciales en la comprensión lectora del grupo de control y experimental son similares (0,547). y Como $p = 0. < \alpha = 0.05$. Se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis general; se encontró que el software educativo JClic, tuvo diferencia significativa en el desarrollo de la comprensión lectora del grupo experimental de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Segunda:

Los resultados obtenidos de la contrastación de la hipótesis específica, se evidencia un índice de significancia bilateral de 0,000 que es menor al nivel de 0,05 previsto para este análisis, se evidencia: que las condiciones iniciales del nivel literal en la comprensión lectora del grupo de control y experimental son similares (0,925), y como $p = 0.000 < \alpha = 0.05$. Se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis específica 1; se evidencia que el que el software educativo JClic, tuvo diferencia significativa el nivel literal en la comprensión lectora del grupo experimental de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Tercera:

Los resultados obtenidos de la contrastación de la hipótesis específica 2, se evidencia un índice de significancia bilateral de 0,000 que es menor al nivel de 0,05 previsto para este análisis, se evidencia: que las condiciones iniciales del nivel inferencial en la comprensión lectora del grupo de control y experimental son similares (0,799). Y como $p = 0.000 < \alpha = 0.05$. Se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis específica 2; se encontró que el software educativo JClic, tuvo

diferencia significativa en el nivel inferencial en la comprensión lectora del grupo experimental de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

Cuarta:

Los resultados obtenidos de la contrastación de la hipótesis específica 3, se evidencia un índice de significancia bilateral de 0,000 que es menor al nivel de 0,05 previsto para este análisis, se evidencia: las condiciones iniciales del nivel criterial en la comprensión lectora del grupo de control y experimental son similares (1,000), y como $p = 0.000 < \alpha = 0.05$. Se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis específica 3; los resultados orientan que el software educativo JClic, tuvo diferencia significativa el nivel criterial en la comprensión lectora del grupo experimental de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

VI. Recomendaciones

Primera:

Basándonos en los resultados relevantes de nuestra investigación, nos permitimos sugerir a los profesores del área de comunicación para que apliquen el software educativo JClic, en el desarrollo de la comprensión lectora con los estudiantes.

Segunda:

Se evidencia que el software educativo JClic mejora los niveles de la comprensión lectora por lo tanto se deben asesorar a los docentes en el manejo del programa para ir incrementando su uso en un mediano plazo.

Tercera:

De acuerdo a los resultados obtenidos de la contrastación de la hipótesis específica 2 que confirman que el software educativo JClic, desarrolla significativamente el nivel inferencial en la comprensión lectora de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 20402 “Virgen de Fátima”.

Cuarta:

En las Instituciones Educativas se debe promover en la utilización del software educativa como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que en la investigación realizada se obtuvo resultados favorables en su aplicación como una técnica o estrategias en la comprensión lectora.

VII. Referencias

- Alliende, F. y Condemarin, M. (1994). *La lectura, teoría, evaluación y desarrollo*. Chile: Editorial Andrés Bello.
- Arribas, M (2009). *Metodología de la investigación*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos
- Ausubel, D (1918). *Teoría del aprendizaje significativo*. Madrid: Editorial EDAF.
- Ávila, M (2008). *El software educativo en el rendimiento académico de los alumnos*, (Tesis de maestría). Universidad Federico Villarreal, Lima
- Baez, M y Chun, H (2003) *de la Escuela Gabriela Mistral D-24 Chile ejecuto el proyecto de aula "Aprendo a Leer Jugando"* . Recuperado desde <http://portal.educar.org/foros/aprendo-a-leer-jugando>
- Beltrán S (1999). *El software educativo como material didáctico, (tesis de Maestría)*. Facultad de Educación de la Universidad de Guadalajara. México <http://redexperimental.gob.mx/descargar.php?id=241>
- Bisquerra, R. (2004). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: la Muralla
- Bruer, T. (1997). *Revista electrónica: Gaceta de la escuela normal: Sobre la enseñanza de las matemáticas en la escuela primaria*. Recuperado 13 de diciembre del 2009
- Bruner, J (1915). *La arquitectura del conocimiento*. Barcelona: Ediciones Deusto
- Caballero, H (2008). *Comprensión lectora de los textos argumentativos en los niños de poblaciones vulnerables escolarizados en quinto grado de educación primaria*, (Tesis Maestría) Universidad de Guadalajara. México
- Campbell, S (1973). *Metodología de la investigación*. Madrid: Editorial Visión.
- Cebrián, M et al (2009). *El impacto del tic en los centros educativos. Síntesis*. España

- Cuevas, F (2010). *Software educativo como herramienta de investigación*. (Tesis Maestría). Universidad Simón Bolívar, Venezuela.
- Díaz, N (2010). *Concepción teórico-metodológica para el uso de la computadora en el proceso de enseñanza aprendizaje de la educación primaria*. (Tesis Maestría). Departamento de informática educativa, Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona, Cuba
- Fernández, R y Delavaut, H (2008). *Software educativo*. (2ª ed.). México: Thomson Learning
- Gagné. R (1989). *Proceso de aprendizaje*. Buenos Aires: Ediciones Castillo S.A.
- Galvis, F (1995). *Software educativo*. México: Editorial Trillas.
- Gómez, M. (2005). *Análisis de valores en el software educativo multimedia*. Argentina: El Cid Editor, 2005. P 73.
<http://site.ebrary.com/lib/bibliosilsp/Doc?id=10091158&ppg=73>
- Gross, R (2000). *Calidad educativa*. (2ª ed.) Madrid: Editorial Amazon.
- Guerrero, P (2009). *Utilización del programa Enciclomedia y sus efectos en la comprensión lectora en estudiantes de 6º grado de primaria*. Municipio de Guadalajara Jalisco México.
- Hernández, R, et al (2006). *Metodología de la Investigación*. (4a ed.), México
- Machado R. (2007). *Un software educativo de Ejercicio-E-Practica como herramienta no procesos de alfabetización infantil*. Brasil, Universidad federal de Uberlandia
- Marqués, G (2005). *Técnicas didácticas*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos

- Martí E. (1997). *Aprender con ordenadores en la escuela. Ice universal*. Horsori 2da edición Barcelona Mena, L (2000). *Software educativo*. Barcelona: Ediciones Deusto.
- Mendoza, S (2007). *Aplicación del programa multimedia para la enseñanza de la lectura (Vamos a leer con Eva), (Tesis de Maestría)*. Facultad de Educación, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Miller, W (1995). *Motivación educativa*. Barcelona: Ediciones PAIDÓS.
- Ministerio de Educación (MINEDU, 2009). *Unidad de Medición de la Calidad Educativa. (UMC 2004-2005) Evaluación Censal de Estudiantes (ECE 2007-2008)* http://www2.minedu.gob.pe/umc/vinculos_index.php recuperado el 04 de marzo del 2010.
- Noriega, F (2008). *Los niveles de comprensión lectora en niños deficientes y buenos lectores antes y después de un programa de intervención, utilizando la metodología descriptiva de investigación. (Tesis Maestría)*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Pavlov, I (1989). *Procesos del condicionamiento clásico*. Colombia: Christian Editing
- Piaget, J (1936). *El enfoque constructivista*. Barcelona: Ediciones PAIDÓS.
- PISA (2009). *Programa para la evaluación internacional de alumnos de la OCDE* recuperado el 13 de noviembre del 2009, desde <http://www.mec.es/multimedia/00005713.pdf>
- Pumarino M. (2004). *Finlandia un modelo en la sociedad de la información*; Santiago de Chile *Revista realidad*, 24 de mayo número 80 año 9.

<http://www.revistarealidad.cl/2004/n80/main.htm>

- Rodríguez, F (2011). *Proyecto de investigación JClic*. (Tesis de Maestría) Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Rosales, M 1988). *Metodología dela investigación*. Buenos Aires: Ediciones Castillo S.A.
- Sánchez, H (2001). *Relación entre la comprensión lectora y la Meta cognición de los niños y niñas de la Institución Educativa Teresa Gonzales de Faning*. (Tesis Maestría). Universidad Federico Villarreal, Lima.
- Sánchez, M y Reyes, H (1996). *Metodología de la investigación* México: Thomson Learning
- Sicchar, B (2012). *El Software educativo*. (2ªed.). Mexico: Limusa.
- Silva S (2000). *Influencia del software educativo en el rendimiento académico*. (Tesis de Maestría). Facultad de Educación. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Solé, I (1995). *Estrategias de lectura*. Universidad autónoma de Barcelona editorial Grao, 11 va edición, 178 pp.
- Solé, I (1999). *Estrategias de lectura*. España: Grao.
- Squieres, N y Dougall, S (2001). *El Software educativo en el aprendizaje* (2ªed.). Mexico: Limusa.
- Smith, F (1978). *Para darle sentido a la lectura*. Aprendizaje Visor, Madrid.
- Tamayo, M. (2008). *Diccionario de la investigación científica* (2ªed.).Mexico: Limusa.

- Tapia, F (2003). *Efectos de un programa de Software educativo JClic para mejorar la comprensión lectora en estudiantes deficientes de cuarto y quinto grado de primaria*. (Tesis Maestría). Facultad de Psicología de la UNMSM, Lima.
- Vidal, L (2010). *Comprensión lectora*. Buenos Aires: Ediciones Castillo S.A.
- Vygotsky, L (1986). *Pensamiento y lenguaje*. (2ª ed.). México: Thomson Learning.
- Zonaclit, H (1992). *Recurso digital didáctico, en español*. *Telemática educativa* Catalunya recuperado el 4 de junio del 2009 <http://clic.xtec.cat/es/>

Anexos

Anexo 1

Matriz de Consistencia

Aplicación del Software Educativo “JClic” en el Desarrollo de la Comprensión Lectora en los Estudiantes del 3º
Grado de Educación Primaria de la I.E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p>Problema principal: ¿De qué manera la aplicación del Software Educativo JClic desarrolla la comprensión lectora en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011?</p> <p>Problema específico 1 ¿De qué manera la aplicación del Software Educativo JClic desarrolla el nivel literal en la comprensión lectora en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011?</p> <p>Problema específico 2 ¿De qué manera la aplicación del Software Educativo JClic desarrolla el nivel inferencial en la comprensión lectora en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011?</p> <p>Problema específico 3 ¿De qué manera la aplicación del Software Educativo JClic desarrolla el nivel criterial en la comprensión lectora en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011?</p>	<p>Objetivo general: Determinar de qué manera la aplicación del Software Educativo JClic desarrolla la comprensión lectora en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.</p> <p>Objetivo específico 1 Determinar de qué manera la aplicación del Software Educativo JClic desarrolla el nivel literal en la comprensión lectora en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.</p> <p>Objetivo específico 2 Determinar de qué manera la aplicación del Software Educativo JClic desarrolla el nivel inferencial en la comprensión lectora en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.</p> <p>Objetivo específico 3 Determinar de qué manera la aplicación del Software Educativo JClic desarrolla el nivel criterial en la comprensión lectora en los estudiantes del 3º grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.</p>	<p>Hipótesis general: La aplicación del software educativo JClic desarrolla de manera significativa la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.</p> <p>Hipótesis específica 1 La aplicación del software educativo JClic desarrolla de manera significativa el nivel literal en la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.</p> <p>Hipótesis específica 2 La aplicación del software educativo JClic desarrolla de manera significativa el nivel inferencial en la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.</p> <p>Hipótesis específica 3 La aplicación del software educativo JClic desarrolla de manera significativa el nivel criterial en la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011.</p>	Variable: Comprensión lectora			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			Literal	Reconocimiento de detalles e ideas principales Reconocimiento de una secuencia Reconocimiento comparativo Reconocimiento de causa efecto	1 - 6	Escalas Si (1) No (0) Logro destacado <18-20> Logro previsto <14-17> En proceso <11-13> En inicio <0-10>
			Inferencial	Deducción de los detalles de apoyo e ideas principales Deducción de una secuencia y comparaciones Deducción de relaciones causa efecto.	6 - 13	
			Criterial	Juicio de realidad o fantasía Juicio de hechos u opiniones Juicio de suficiencia y validez Juicio de propiedad	14 - 20	

		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS			
		Variable 1 Comprensión lectora	Población y Muestra	Estadística a utilizar	Tipo de investigación. Se inscribe dentro del método experimental porque se realiza la manipulación de la variable independiente con la finalidad de modificar la variable dependiente. Diseño. el tipo de diseño que se usará para la investigación se escribe en los lineamientos del diseño con pre test - post test y grupos intactos. Esta investigación corresponde al diseño cuasi. esquema:
		Técnicas Evaluación escrita Instrumentos: Examen objetivo de selección múltiple (pre y post test) aplicado a los grupos de control y experimental)	Población: Está conformada por los estudiantes del tercer grado de educación primaria la I. E. N° 20402 “Virgen de Fátima” Huaral; Lima, 2011? Tipo de muestra: No probabilística	Descriptiva: Distribución de frecuencias Prueba de Normalidad Prueba U de Mann-Whitney)	

Anexo 2

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS GENERALES

- a. I.E. : N° 20402 “Virgen de Fátima”
 b. Área : Comunicación
 c. Grado : 3°
 d. Duración : 2 horas
 e. Fecha : 05-12-10
 f. Profesoras : Ana SANDOVAL CADILLO y Liliana VILCHEZ ANCAJIMA.

II. TEMA TRANSVERSAL

- a) Situación Problemática: Escasa práctica de valores cristianos.
 b) Tema Transversal: Educación en valores para la convivencia, la paz y la ciudadanía.

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ORGANIZADO RES	CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES/ ACTITUDES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Comprensión Lectora	La lectura por placer: pautas para organizar la práctica lectora en casa.	Lee, en forma autónoma, textos de su interés en horarios preestablecidos, tanto en el aula como en el hogar.	Lee con autonomía y seguridad textos de diverso tipo, de estructura simple, sintaxis sencilla y vocabulario familiar.	Hoja de aplicación.
		Se interesa por organizar un tiempo destinado		

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
Actividades de inicio: <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Explicar a los estudiantes que es una actividad variante interactiva de los pasatiempos que se observa en las revistas y los periódicos y tiene como objetivo de ir rellenando el tablero de palabras <input type="checkbox"/> Este tipo de programa muestra automáticamente las definiciones tanto verticales como horizontales de las dos palabras que se cruzan en la posición donde se encuentre el cursor en cada momento. <input type="checkbox"/> Indicar a los alumnos que los crucigramas se tienen que diseñar antes de introducir las entradas, aunque siempre se pueden hacer modificaciones sobre la actividad en JClic author. <input type="checkbox"/> Para editar una actividad de crucigramas, JClic author muestra en la pestaña Panel el siguiente entorno a trabajo: 	computadoras	25 min.
➤ El Panel A . En cada casilla se inserta la letra conveniente para formar la definición. Si los crucigramas no tienen una figura regular, se puede hacer que los separadores sean transparentes, aunque al hacer la		

<p>edición sí que se tiene que hacer encima de esta figura.</p> <p>➤ Es conveniente escribir este panel antes de pasar a la otra parrilla. El Panel B es donde se lee, se ve o se escucha la definición.</p> <p>Actividades de desarrollo:</p> <p>➤ Observan y leen la lectura presentada:</p> <p style="text-align: center;"><u>La vaca</u> <u>Nicolasa</u></p> <p>Nicolasa, es una vaca alegre, no le gusta la lluvia, porque el día que llueve su amo no le deja salir del establo a jugar en el prado.</p> <p>Su amigo el cerdo Casimiro le hace compañía en sus juegos.</p> <p>Nicolasa es muy coqueta, y nada más despertar se peina el rabo y se limpia las patitas y la cara con agua y jabón.</p> <p>Ha salido el sol, Nicolasa mueve el rabo muy contento y sale disparada hacia el prado para oler la hierba fresca y tumbarse en ella.</p> <p>Es una vaca inquieta, no puede estar parada. Hasta cuando la ordeñan está moviéndose: ¡Nicolasita, preciosa no te muevas que vas a derramar la leche! dice: su amo.</p> <p>Se pasea por la granja, moviéndose como si fuera una modelo. ¡Es tan presumida</p> <p>Se baña en la charquita del río y después se mira en sus aguas, para ver lo guapa que está.</p> <p>Pero la pobre Nicolasa ha dado un tropezón y se ha caído de cabeza en el pequeño río.</p> <p>No puede salir y empieza a pedir ayuda a sus amigos.</p> <p>¡Casimiro, Casimiro, ven por favor, que me ahogo!</p> <p>Casimiro muy preocupado, llamó al caballo Bruno, que se había quedado en el establo. ¡Ven pronto, ven pronto, Bruno, que la vaquita Nicolasa se está ahogando!</p> <p>Bruno, corrió con sus ágiles patas, hasta llegar al río.</p> <p>Con la ayuda de los dos amigos, Nicolasa pudo salir de allí.</p>	<p>Imagen de la lectura</p> <p>Copia de la lectura</p> <p>Cuaderno</p>	<p>45 min.</p>
--	--	----------------

<p>¡Me he dado un buen susto, la próxima vez tendré más cuidado! decía: Nicolasa.</p> <p>De vuelta en la granja, su amo la vio mojada y dijo:</p> <p>¡Nicolasa, otra vez has tenido una aventura, mañana seguro que estarás un poquito resfriada!</p> <p>Al día siguiente, la vaquita si estaba resfriada, pero con el cariño y el cuidado de todos sus amigos se curó rápidamente.</p> <p style="text-align: right;">Autor: Marisa Moreno, Spain.</p> <p>➤ Se le formula interrogantes: ¿Por qué no le gusta la lluvia a Nicolasa? ¿Qué hace Nicolasa apenas se despierta? ¿Quiénes son los amigos de Nicolasa? ¿Qué significa la palabra presumida? ¿Tu tiene amigos presumidos? ¿Por qué? ¿Sera importante tener amigos? ¿Por qué?</p> <p>Actividades de cierre:</p> <p>➤ responden a preguntas como: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué lo aprendimos?,</p>	<p>Lapicero, colores, regla, etc</p>	<p>15 min.</p> <p>5 min</p>
--	--	-----------------------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS GENERALES

- a. I.E. : N° 20402 “Virgen de Fátima”
 b. Área : Comunicación
 c. Grado : 3°
 d. Duración : 2 horas
 e. Fecha : 07 -12-10
 f. Profesoras : Ana SANDOVAL CADILLO y Liliana VILCHEZ ANCAJIMA.


II. TEMA TRANSVERSAL

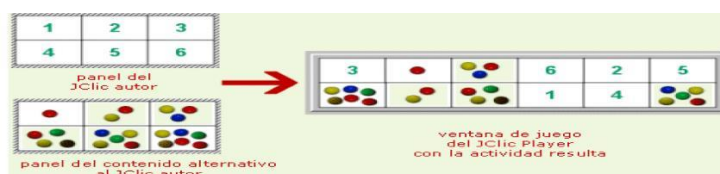
- a) Situación Problemática: Escasa práctica de valores cristianos.
 b) Tema Transversal: Educación en valores para la convivencia, la paz y la ciudadanía.

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ORGANIZADORES	CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES/ ACTITUDES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Comprensión Lectora	Formas de lectura: oral y silenciosa.	Lee oralmente en forma fluida, textos narrativos, descriptivos, informativos e instructivos.	Opina sobre las acciones de los personajes y los hechos en textos de estructura simple, con o sin imágenes.	Hoja de aplicación.
		Disfruta con la lectura de diversos tipos de textos.		

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>Actividades de inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes van a realizar una actividad: juego de memoria en el software educativo de JClic ➤ observan el juego de memoria y luego se les explica que consta de 6 parejas tendrá 12 casillas, pero en el panel donde se construye sólo se verán 6. ➤ responden a las preguntas: ¿qué actividad se realiza? ¿cómo lo realizaran? ➤ Se le indica que uno de los elementos de cada pareja se introduce en cada una de las casillas del panel y el otro, en el mismo orden, en el panel de contenido alternativo que se activa con el botón. 	computadoras	25 min.
	hojas de colores.	



- Haz clic en la primera casilla y, una vez abierta la ventana de contenido de la casilla, haz clic en el botón, **Imagen**
- Selecciona la imagen uno.gif de la mediateca y confirma la operación con el botón. **Aceptar.**
- Marca la opción de **Contenido alternativo** que hay en la parte superior derecha del panel y haz clic sobre el botón **ALT** para introducir los segundos elementos de las parejas.

Actividades de desarrollo

Se presenta la lectura:

EL SOL

Un nuevo día, había llegado, y nuestro amigo el Sol ya estaba listo para salir. Desde bien temprano, ya estaba preparándose para que el día fuera "Un Gran Día".

Sin darse cuenta llegó su hora y el cielo se vistió de luz y color.

Nuestro amigo el Sol estaba muy contento, pues ninguna de esas nubes traviesas había venido a tapar su resplandor hoy.



Desde el cielo, veía a los niños jugar y reír en el parque, la playa... y se sentía feliz porque sabía que en parte era gracias a él.

Observando a un grupo de niños, escuchó como contaban lo que iban a hacer cuando se hiciera de noche, el Sol escuchó muy atento

como uno de esos niños decía: "Que ganas tengo de que se haga hoy de noche, porque son las fiestas de mi pueblo y esta noche van a celebrarlo, llenando el cielo de brillantes cohetes, cohetes que son como estrellas..."

El Sol se puso muy triste y no quiso seguir escuchando. Él también tenía ganas de ver esos cohetes, pero sabía que no podía ser.

Llegó la noche y el Sol se escondió. Esa noche estuvo muy triste pensando en lo bien que se lo estarían pasando todos viendo esos bonitos cohetes.

Tan triste estaba que estuvo varios días sin salir, se pasaba todo el día escondido.

Un día cansado de esa soledad decidió salir y se dio cuenta de que todos al verle estaban muy contentos y se notaba que le habían echado mucho de menos.

Lectura en un papelote.

45 min.

Imagen de la lectura

5 min.

Cuaderno, lapiceros, colores, etc.

5 min.

<p>Entonces se sintió muy feliz y se dio cuenta de que, aunque no siempre podemos hacer lo que nos gusta debemos sentirnos felices de lo que somos e intentar que todos los demás también lo sean.</p> <p>➤ Se le formula interrogantes: ¿Por qué los niños querían que sea de noche? ¿Por qué el Sol se puso triste? ¿crees que de verdad el sol se pone triste? ¿Qué quiere decir un gran día? ¿crees tú que siempre podemos hacer lo q nos gusta? Responden las preguntas en forma oral.</p> <p>Actividades de cierre:</p> <p>➤ responden a preguntas como: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué lo aprendimos?</p>		
--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS GENERALES

- a. I.E. : N° 20402 “Virgen de Fátima”
- b. Área : Comunicación
- c. Grado : 3°
- d. Duración : 2 Hras.
- e. Fecha : 10-12-10
- f. Profesoras : Ana SANDOVAL CADILLO y Liliana VILCHEZ ANCAJIMA.


II. TEMA TRANSVERSAL

- a) Situación Problemática: Escasa práctica de valores cristianos.
- b) Tema Transversal: Educación en valores para la convivencia, la paz y la ciudadanía.

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ORGANIZADOES	CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES/ ACTITUDES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Comprensión Lectora	Técnicas sencillas de predicción, anticipación e inferencia.	<p>Infiere el significado de palabras nuevas, teniendo en cuenta sus experiencias previas o buscando en el diccionario, los temas de su entorno o imaginarios.</p> <p>Muestra una actitud crítica y reflexiva con relación a los textos que lee.</p>	Predice el tipo de texto y su contenido a partir de los indicios que le ofrece el texto (palabras conocidas, silueta del texto, índice, título) para predecir su contenido.	<p>Hoja de aplicación.</p> <p>Ficha de observación.</p>

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>Actividades de inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cada estudiante para mover las piezas de los rompecabezas deben hacer un clic con el ratón para seleccionarlás y arrastrarlás al lugar correspondiente y así armar el título de la lectura. ➤ Escuchan la indicación de la maestra: Van a un formar el título de un cuento. Este cuento es muy bonito. ➤ Responden: ¿Qué título podrá ser? Inician moviendo las piezas del rompecabezas para armar el título del texto. 		20 min.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Observan y leen el título que formaron. 	Computadora	

<p>➤ Responden a las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿quién es el personaje principal del cuento? • ¿saben cómo es una arañita? • ¿por qué lloraba la araña y a quien le contó lo sucedido? • ¿qué idea se le ocurrió a sus amigos? • ¿si tu fueras su amigo que idea se te hubiera ocurrido? • ¿qué significa la palabra emocionada? • ¿crees que existirán esos buenos amigos? • ¿es bueno tener amigos? ¿por qué? <p>Actividades de desarrollo:</p> <p>➤ Observan el cuento presentado en un papelote.</p> <p>➤ Escuchan el cuento: “la pequeña arañita” con atención.</p>	<p>hojas de colores</p>	<p>50 min.</p>
<p style="text-align: center;"><u>la pequeña arañita</u></p> <p>Un día, en el bosque, se encontraba una arañita llorando porque la lluvia había destrozado su telaraña.</p> <p>Quando la lluvia terminó. La arañita contó al caracolito y a la ranita lo sucedido.</p> <p>- “no te pongas triste, vuélvela hacer”, dijo el caracolito y la arañita respondió:</p> <p>- “pero la lluvia volverá a aparecer y otra vez destrozará mi telaraña”. Entonces el caracolito tuvo una gran idea que contó a sus amiguitos.</p> <p>Luego de un ratito, la arañita volvió a tejer su tela mientras que el caracolito y la ranita construyeron un techito sobre la telaraña.</p> <p>Quando lo vio, la arañita no lo podía creer, estaba muy emocionada por el gran trabajo de sus amigos.</p> <p>Finalmente, cuando la lluvia volvió a caer, los tres amiguitos se refugiaron bajo el techo y no se mojaron porque estaban protegidos. Además, esta vez, la telaraña no se rompió.</p>	<p>fotocopia de la lectura</p>	<p>15 min.</p>
<p>➤ Durante el cuento se realiza preguntas como:</p> <p>¿Qué creen que pasará luego?</p> <p>¿Qué hará la arañita ahora?</p> <p>¿Crees que la nueva telaraña resistirá a la lluvia?</p> <p>➤ Después de leer el cuento, responden a preguntas en forma oral:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿por qué lloraba la arañita? • ¿a quiénes les contó lo sucedido? • ¿qué idea tuvo el caracolito? • ¿por qué no se mojaron los tres amiguitos? • ¿qué hubiera sucedido si sus amigos no la hubiesen ayudado? 	<p>imagen y lectura en un papelote.</p> <p>cuaderno</p> <p>colores</p>	<p>5 min.</p>

<ul style="list-style-type: none"> ➤ reflexionan sobre la importancia de la amistad. ➤ reciben la secuencia y ordenan como sucedieron los hechos <p>Actividades de cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Reciben una ficha en forma de un personaje del cuento, donde encontrarán preguntas referidas al mismo: <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿quiénes son los personajes del cuento? ¿cuál te gusta? ¿por qué? 2. ¿cuál fue la gran idea del caracolito? ¿para qué? 3. ¿que nos enseña este cuento? ➤ Reciben su ficha de metacognición ➤ Responden a preguntas como: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué lo aprendimos? ¿En dónde debemos practicar el valor de la amistad? 		
--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS GENERALES

- a. I.E. : N° 20402 “Virgen de Fátima”
 b. Área : Comunicación c. Grado : 3°
 d. Duración : 2 horas
 e. Fecha : 15 -12-10
 f. Profesoras : Ana SANDOVAL CADILLO y Liliana VILCHEZ ANCAJIMA.

II. TEMA TRANSVERSAL


- a) Situación Problemática: Escasa práctica de valores cristianos.
 b) Tema Transversal: Educación en valores para la convivencia, la paz y la ciudadanía.

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ORGANIZADORES	CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES/ ACTITUDES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Comprensión Lectora	Esquemas sencillos para organizar la información .	Opina, a partir de sus experiencias previas, sobre la forma y el contenido de textos que lee, relacionando los con situaciones reales y cotidianas.	Dice, con sus propias palabras, el contenido de un texto de estructura simple con imágenes y sin ellas, que lee de forma autónoma.	Hoja de aplicación.
		Disfruta con la lectura de diversos tipos de textos.		

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
Actividades de inicio: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes para crear este ejercicio de sopa de letras con contenido asociado al panel B, de manera que al ingresar al programa y luego ir encontrando las palabras escondidas irán apareciendo imágenes. ➤ Para hacer esta práctica se necesitan los archivos primavera.png, verano.png, otono.png e invierno.png del material del curso. ➤ Responden a las preguntas: ¿qué actividad se realiza el día de hoy? ¿para qué nos servirá? 	computadoras	20 min.
Actividades de desarrollo:		

<p>➤ Indicar a los estudiantes que ve la pestaña Mediateca y con el botón [1-041.png] [ALT: Botón Añadir Objeto Mediateca] añade los recursos primavera.gif, verano.gif, otono.gif, invierno.gif que son las imágenes que utilizarás como contenido asociado.</p> <p>➤ Desde la pestaña Actividades añade una nueva actividad al proyecto, del tipo Sopa de letras, y pon como nombre estaciones.</p> <p>➤ Desde la pestaña Actividades añade una nueva actividad al proyecto, del tipo Sopa de letras, y pon como nombre estaciones.</p> <p>➤ Solicitar que hagan clic en la pestaña del Panel A y modifica las dimensiones de la parrilla a fin de que tenga 9 columnas y 9 filas.</p> <p>➤ Luego indicar que coloquen las palabras en la parrilla del panel A, en este caso el nombre de las 4 estaciones del año: PRIMAVERA, VERANO, OTOÑO, INVIERNO. El resto de las casillas tienen que quedar con un asterisco. El desplazamiento de una casilla a otra puede hacerse con el ratón o con las flechas del teclado, y si tienes que sustituir una letra que ya has escrito en una casilla por un asterisco puedes hacerlo situando el cursor encima de los caracteres incorrectos y apretando la tecla <i>Espacio</i>, <i>Suprimir</i> o bien el <i>asterisco</i>.</p>	hojas de colores	
	Cuaderno	15 min.
<p>➤ El paso siguiente es ir a la casilla de palabras escondidas para introducir el listado de las palabras que se tienen que encontrar para resolver la sopa. Para hacerlo haz clic en el botón [1-034.png] [ALT: Botón Más] y en el cuadro de diálogo vas escribiendo las palabras.</p>		5 min.
<p>➤ Observan y leen las palabras encontradas en la sopa de letras.</p> <p>➤ Se le formula interrogantes: ¿Qué dice la primera palabra encontrada? ¿Qué entiendes por la palabra primavera? Responden las preguntas en formuladas</p>	ficha de metacognición	5 min
<p>Actividades de cierre:</p> <p>➤ responden a preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué lo aprendimos?, ¿En dónde debemos practicar el valor de la amistad? 		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS GENERALES

- a. I.E. : N° 20402 “Virgen de Fátima”
- b. Área : Comunicación
- c. Grado : 3°
- d. Duración : 2 Hras.
- e. Fecha : 18-12-10
- f. Profesoras : Ana SANDOVAL CADILLO y Liliana VILCHEZ ANCAJIMA.

II. TEMA TRANSVERSAL

- a) Situación Problemática: Escasa práctica de valores cristianos.
- b) Tema Transversal: Educación en valores para la convivencia, la paz y la ciudadanía.

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ORGANIZADORES	CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES/ ACTITUDES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Comprensión Lectora	Tipos de textos: narrativos, descriptivos, informativos, instructivos. Comparaciones de textos según estructura y función.	Comprende textos narrativos, descriptivos, informativos e instructivos: señala el propósito de la lectura, formula y contrasta hipótesis. Muestra una actitud crítica y reflexiva con relación a los textos que lee.	Predice el tipo de texto y su contenido a partir de los indicios que le ofrece el texto (palabras conocidas, silueta del texto, índice, título) para predecir su contenido.	Hoja de aplicación. Ficha de observación.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
Actividades de inicio: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cada estudiante para mover las piezas de los rompecabezas deben hacer un clic con el ratón para seleccionarl as y arrastrarlas al lugar correspondiente y así armar el título de la lectura. ➤ Inician moviendo las piezas del rompecabezas para armar el título del texto. ➤ Observan y leen el título que formaron. ➤ Responden a las preguntas: ¿De quién se hablará en el cuento? ¿Qué nos dirá del flautista? ¿Conoces a un flautista? ¿por qué le dicen el flautista de Hamelin? Actividades de desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observan el cuento presentado en un papelote. ➤ Escuchan el cuento: “la pequeña arañita” con atención. 	Plumones de pizarra Cuaderno, lapiceros, colores, etc	20 min
El flautista de Hamelín		

<p>Hace mucho tiempo, en un lejano pueblo, la gente vivía tranquila y feliz, hasta que después de una torrencial lluvia, apareció una plaga de ratones.</p> <p>Los pobladores veían sus despensas dañadas, sus granos comidos y varios niños caían enfermos. No encontraban solución al grave problema hasta que un día apareció un joven flautista que ofrecía sus servicios para acabar con la plaga.</p>	Papelote	50 min.
<p>El alcalde del pueblo le prometió un cofre lleno de monedas de oro si lograba desaparecer a todos los ratones.</p> <p>El flautista empezó a tocar una extraña melodía en su flauta y todos los ratones lo siguieron. Los llevó hasta la orilla del río donde comenzaron a caerse y a ahogarse.</p> <p>El flautista fue a reclamar su pago, pero el alcalde se negó a darle lo ofrecido diciéndole que era demasiado pago por tocar una simple flauta. Muy molesto, el joven empezó a tocar su instrumento, pero esta vez todos los niños del pueblo lo siguieron hasta una cueva donde quedaron encerrados.</p> <p>Los padres desesperados fueron a buscar al alcalde para que cumpla con la promesa, y este muy asustado, así lo hizo. Al poco tiempo volvió el flautista con todos los niños y volvió a reinar la paz y tranquilidad en ese pueblo.</p> <p style="text-align: right;">Robert Browning (Gran Bretaña)</p>	Copia de la lectura	15 min.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Durante el cuento se realiza preguntas como: ¿Dónde ocurrió el hecho? ¿Qué problema se presentó en el lugar? ¿Qué creen que pasará luego? ¿Cómo termina la historia? ➤ Los estudiantes realizan la actividad del juego de memoria haciendo clic en las casillas correspondientes y posteriormente seleccionan las imágenes. ➤ Se verifica mediante el programa JClic, la actividad del juego de memoria para corroborar si se comprendió el texto. <p>Actividades de cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Responden a preguntas como: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué lo aprendimos? 	Ficha de aplicación	5 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS GENERALES

- a. I.E. : N° 20402 “Virgen de Fátima”
 b. Área : Comunicación
 c. Grado : 3°
 d. Duración : 2 horas
 e. Fecha : 20 -12-10
 f. Profesoras : Ana SANDOVAL CADILLO y Liliana VILCHEZ ANCAJIMA.

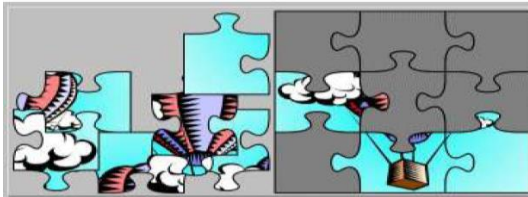
II. TEMA TRANSVERSAL

- a) Situación Problemática: Escasa práctica de valores cristianos.
 b) Tema Transversal: Educación en valores para la convivencia, la paz y la ciudadanía.

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ORGANIZADORES	CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES/ ACTITUDES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Comprensión Lectora	Formas de lectura: oral y silenciosa.	Reconoce las acciones que realiza para la comprensión del texto leído.	Comprende el texto y lo explica con sus propias palabras, el contenido de un texto.	Hoja de aplicación.
		Se muestra interesado y sensible frente a los textos poéticos y dramáticos que		

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>Actividades de inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes para este tipo de actividad consistente en reconstruir un contenido, gráfico o textual, que inicialmente se presenta desordenado. ➤ Explicar a los alumnos que se presenta en pantalla dos paneles, uno en que se muestra desordenada la información que hay que ordenar y otro vacío donde se trasladará ordenado el contenido de la primera. ➤ Para mover las piezas de los rompecabezas hay que hacer un clic con el ratón para seleccionarlasy arrastrarlas al lugar correspondiente. 	computadoras	20 min.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS GENERALES

- a. I.E. : N° 20402 “Virgen de Fátima”
- b. Área : Comunicación
- c. Grado : 3°
- d. Duración : 2 horas
- e. Fecha : 21 -12-10
- f. Profesoras: Ana SANDOVAL CADILLO y Liliana VILCHEZ ANCAJIMA.

II. TEMA TRANSVERSAL

- a) Situación Problemática: Escasa práctica de valores cristianos.
- b) Tema Transversal: Educación en valores para la convivencia, la paz y la ciudadanía.

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ORGANIZADORES	CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES/ ACTITUDES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Comprensión Lectora	Tipos de textos: narrativos, descriptivos, informativos, instructivos. Comparaciones de textos según estructura y función.	Infiere el significado de palabras nuevas, teniendo en cuenta sus experiencias previas o buscando en el diccionario, los temas de su entorno o imaginarios Disfruta con la lectura de diversos tipos de textos.	Explica el contenido de un texto de estructura simple con imágenes y sin ellas, que lee de forma autónoma.	Hoja de aplicación.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
Actividades de inicio: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes saben que esta actividad del crucigrama de puede realizar de forma horizontal o vertical de las palabras que se cruzan en la posición. ➤ Para iniciar el estudiante debe colocar las letras donde corresponde, luego se formula interrogantes: ¿qué actividad se realiza el día de hoy? ¿para qué nos servirá? Actividades de desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes reciben la copia del texto a leer. <p style="text-align: center;">MANGUERA, EL ELEFANTE</p>	computadoras	20 min.
En el bosque vivía un elefantito llamado "Manguera". Lo llamaban así porque soñaba con ser bombero. Desde pequeño, este elefante manejaba su trompita como una	hojas de colores	

<p>verdadera manguera. Regaba las flores y mojaba con picardía a los niños que jugaban cerca del río. Aunque a ellos no les hacía ninguna gracia, este travieso elefante se divertía mucho.</p> <p>Cierto día sucedió algo terrible: dos tigrecitos en medio del bosque... ¡jugaban con fósforos! ¿Se dan cuenta del peligro?</p> <p>De pronto, se oyó gritar a los pequeños tigres. -¡Socorro! ¡Fuego!</p> <p>¡Sí! En el bosque había un incendio. Las llamas iban creciendo, creciendo...</p> <p>Pero, por suerte, estaba cerca del lugar el elefante "Manguera", quien rápidamente corrió al río y volvió con la trompa llena de agua; sin perder un segundo, echó el chorro sobre las llamas.</p> <p>Cuando el fuego se apagó, los animales, que habían escapado asustados, regresaron y agradecieron mucho al elefantito.</p> <p>"Manguera" se sintió muy, pero muy feliz.</p> <p>¡Ahora era un verdadero bombero!</p>		50 min.
<p style="text-align: right;">Martha Lucía Ghiglioni (Argentina)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Desde se le indica al estudiante que a las Actividades le añade una nueva actividad, del tipo Sopa de letras, y pon como nombre el elefante. ➤ Solicitar que hacen clic en la pestaña del Panel A y modifica las dimensiones de la parrilla ➤ Luego indicar que coloquen las palabras en la parrilla del panel A, en este caso con las cosas que le gustaba al elefante, desplazándose de una casilla a otra puede hacerse con el ratón o con las flechas del teclado <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observan y leen las palabras encontradas en la sopa de letras el crucigrama. ➤ Se le formula interrogantes: ¿Qué dice el primer párrafo? ¿Cómo finaliza el cuento? Responden las preguntas formuladas 	Cuaderno	15 min.
<p>Actividades de cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ responden a preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? <p>¿Para qué lo aprendimos?</p>	Plumones. Colores, etc	5 min. 5 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS GENERALES

- a. I.E. : N° 20402 “Virgen de Fátima”
 b. Área : Comunicación
 c. Grado : 3°
 d. Duración : 2 horas
 e. Fecha : 22 -12-10
 f. Profesoras : Ana SANDOVAL CADILLO y Liliana VILCHEZ ANCAJIMA.

II. TEMA TRANSVERSAL

- a) Situación Problemática: Escasa práctica de valores cristianos.
 b) Tema Transversal: Educación en valores para la convivencia, la paz y la ciudadanía.

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ORGANIZADOR ES	CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES/ ACTITUDES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Comprensión Lectora	Tipos de textos: narrativos, descriptivos, informativos, instructivos. Comparaciones de textos según estructura y función.	Infiere el significado de palabras nuevas, teniendo en cuenta sus experiencias previas o buscando en el diccionario, los temas de su entorno o imaginarios Disfruta con la lectura de diversos tipos de textos.	Explica el contenido de un texto de estructura simple que lee de forma autónoma.	Hoja de aplicación.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
Actividades de inicio: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Indicar a los alumnos que tienes que tener presente que en cada actividad también tienes que trabajar el aspecto de las ventanas y los mensajes. ➤ Las tres actividades (puzzle, juego de memoria y sopa de letras.) tienen que tratar un mismo tema. Las imágenes las puedes obtener de Internet. ➤ Las fotografías, también agrupadas por temas y de un tamaño mayor, las puedes encontrar en el Banco de imágenes del MEC. Para el puzzle puedes buscar una imagen mayor del tema escogido en el buscador de imágenes del Google. ➤ Puedes encontrar más fácilmente lo que buscas desde Búsqueda 	computadoras	20 min.

<p>➤ Formula interrogantes: ¿qué actividad se realiza el día de hoy? ¿para qué nos servirá?</p>	hojas de colores	
<p>Actividades de desarrollo:</p> <p>➤ Los estudiantes reciben la copia del texto a leer.</p>		
<p style="text-align: center;">El pececito glotón</p> <p>En una linda casita en el fondo del mar, vivía una familia de pececitos: mamá, papá y tres hijitos. El menor se llamaba "Agallitas".</p> <p>Un día, su mamá le dijo que no se alejara mucho de la casa por los grandes peligros que hay en el mar.</p> <p>Sin embargo, el pececito, que era muy travieso, quería irse cada vez más lejos. Un día, "Agallitas" se había escapado de su casa y vio un hilo con un pequeño gancho al final en el que estaba ensartado un gusanito. Sin pensar en el peligro, se dirigió al gusano y se lo tragó; pero una fina punta de acero se le clavó en la gargantita.</p> <p>Desesperado empezó a morder el hilo, pero nada...</p> <p>Seguía sujeto al hilo que con gran rapidez iba subiendo hacia la superficie del mar.</p>		
<p>➤ Observan y leen las palabras encontradas en la sopa de letras el crucigrama, también indican las palabras del juego de memoria.</p> <p>➤ Se le formula interrogantes: ¿De qué trata la lectura? ¿Qué hecho importante sucedió? ¿Cuál fue el escenario? ¿Cómo te gustaría que finalizara el cuento? Responden las preguntas formuladas</p>	Cuaderno	50 min.
<p>Actividades de cierre:</p> <p>➤ responden a preguntas como:</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Qué aprendimos hoy?</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Cómo lo aprendimos?</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Para qué lo aprendimos?,</p>	Plumones. Colores, etc	15 min. 5 min.

Anexo 3

Lectura de Comprensión Lectora 1

LA LIEBRE QUE TENÍA LAS OREJAS GRANDES

Érase una vez una liebre pequeñita que tenía las orejas enormes. Las otras liebres se reían de ella:

- Tienes las orejas muy grandes. ¡Qué fea eres!

La pobre liebre se ponía muy triste y decía:

- Todavía tengo que crecer y espero que las orejas no me crezcan más.



Pero no sucedió lo que ella se imaginaba. Creció ella y también crecieron sus orejas. Las otras liebres le decían:

- Con esas orejas tan grandes no podrás correr y te cazaran muy pronto.

Y la liebre se ponía muy triste porque no le había servido de nada el crecer. Pero, con sus grandes orejas, podía oír mejor que las demás liebres. Podía oír cómo se movían los escarabajos, podía oír cómo se movían las lombrices de tierra y hasta podía oír caer una pluma de pájaro.

Un día que todas las liebres estaban en un campo de trigo, apareció un cazador con un perro. El cazador estaba muy lejos, pero la liebre de las orejas grandes le oyó. Rápidamente movió sus grandes orejas, y como un molinete empezó a girarlas. Las demás liebres, que la vieron, echaron a correr hacia el bosque y se escondieron.

El cazador no las pudo encontrar y se marchó a su casa con el zurrón vacío.

Entonces todas las liebres dijeron a la de las orejas grandes:

- ¡Qué suerte tener unas orejas tan grandes! ¡Verdaderamente no son tan feas!

Y desde aquel día la liebre presumió de sus grandes orejas.

Úrsula Wölfel

PRUEBA PRE-TEST

COMPRENDO LO QUE LEO: "LA LIEBRE QUE TENÍA LAS OREJAS GRANDES"

NOMBRE Y APELLIDO: _____ GRADO: 3°

PROFESORAS: _____ FECHA: __/__/__

Marca con una cruz la respuesta correcta o contesta.

1 - ¿Cómo era la liebre?

- ☐ Que no crecía.
- ☐ pequeñita.
- ☐ muy muy grande.
- ☐ alta.

2 - ¿Por qué le decían "¡Qué fea eres!" a la liebre?

- ☐ por sus orejas cortas.
- ☐ era pequeñita.
- ☐ por sus orejas grandes.
- ☐ por su colita pequeña.

3 - ¿Piensas que la liebre, se ponía muy riste cuando los demás se reían de ella?

_____ ¿Por qué? _____

4 - ¿Opinas que se debe reír o burlarse de los demás cuando tengan algún defecto?

_____ ¿Por qué? _____

5 - ¿Piensas que la liebre tenía la esperanza de cambiar?

_____ ¿Por qué? _____

6 - Las liebres pensaban que no podría correr...

- ☐ debido al peso de sus orejas.
- ☐ se asustó.

☐ intento volar.

☐ giro sus orejas como un molinete.

12 - ¿Por qué se escondieron las liebres?

☐ Porque la liebre, se lo indicó.

☐ Porque les dispararía.

☐ Porque las liebres se asustan.

☐ Porque en el bosque estaban tranquilas.

13 – A pesar de que se reían de ella, la liebre las salvó del cazador.

¿Qué piensas de ella?

☐ Que era generosa y no les guardaba rencor.

☐ Que fue tonta, no tenía que haberlas ayudado.

☐ Que no debió decir nada a nadie.

☐ Que hubiera hecho ruido.

14 – El cazador volvió a su casa perturbado porque...

☐ ya se había comido la comida.

☐ había disparado todos los cartuchos.

☐ no había cazado nada.

☐ se le olvidó llevar sus lentes.

15 – ¿Quién acompañaba al cazador?

☐ su hermano.

☐ su lorito.

☐ el gato.

☐ un perro.

16 – Cuando la liebre ayudó a sus compañeras, que paso...

- ☐ se rieron de ella.
- ☐ la liebre se fue.
- ☐ comprendieron que no debieron burlarse.
- ☐ la liebre las rechazo.

17 – ¿Qué nombre le pondrías a la liebre?

18 – Menciona un cuento que tenga el problema similar

19 – ¿Qué paso con la liebre después que salvo a las otras?

- ☐ se fue a vivir lejos.
- ☐ dormía todo el día.
- ☐ pensaba que era mejor que las otras.
- ☐ presumía de sus orejas.

20 – ¿Qué otro final le escribirías al cuento?

PRUEBA POST-TEST

COMPRENDO LO QUE LEO: “LA LIEBRE QUE TENÍA LAS OREJAS GRANDES”

NOMBRE Y APELLIDO: _____ GRADO: 3°

PROFESORAS: _____ FECHA: __/__/__

Marca con una cruz la respuesta correcta o contesta.

1 - ¿Qué problema tenía la liebre?

- ☐ Que no crecía.
- ☐ Que no le crecían las orejas.
- ☐ Que sus orejas eran más grandes de lo normal.
- ☐ Que no podía correr mucho cuando la perseguían.

2 - ¿Crees que a la liebre le importaba que se riesen de ella?

- ☐ Sí, por eso deseaba que no le creciesen las orejas.
- ☐ No, porque ella sabía que no era fea.
- ☐ No, porque así podía presumir de sus orejas.
- ☐ Le daba igual que se rieran o no.

3 - ¿Piensas que las personas, igual que la liebre, nos ponemos tristes cuando los demás se ríen de nosotros? ____ ¿Por qué? _____**4 - ¿Opinas que está bien reírse de otras personas que tengan algún defecto? _____ ¿Por qué? _____****5 – A las otras liebres, ella les parecía fea porque...**

- ☐ Siempre estaba triste.
- ☐ No podía correr y la cazarían pronto.
- ☐ Le arrastraban sus grandes orejas.
- ☐ No era como las demás.

6 - ¿Por qué pensaban las liebres que no podría correr?

- ☐ Porque, debido al peso de sus orejas, se cansaría pronto.
- ☐ Porque las orejas se le enredarían en las patas.
- ☐ Porque se distraería al ir escuchando todos los ruidos.
- ☐ Porque no había crecido lo suficiente para poder correr mucho rato.

7 - ¿Qué imaginaba ella que le ocurriría cuando creciera?

- ☐ Que las orejas no le crecerían y se igualarían con su cuerpo.
- ☐ Que se pondría mucho más guapa.
- ☐ Que las otras liebres la respetarían por ser mayor.
- ☐ Que sus orejas seguirían creciendo a la vez que su cuerpo.

8 – Al crecer, ...

- ☐ sus orejas se quedaron como estaban.
- ☐ sus orejas también crecieron.
- ☐ crecieron sus patas para que corriera más.
- ☐ aprendió a hacer molinetes con sus orejas.

9 - ¿Qué cualidad especial tenía ella que no poseían las otras liebres?

- ☐ Corría más rápido que las demás.
- ☐ Era muy cariñosa con las otras liebres.
- ☐ Era amiga de los escarabajos, las lombrices y los pájaros
- ☐ Le arrastraban sus grandes orejas.
- ☐ No era como las demás.

6 - ¿Por qué pensaban las liebres que no podría correr?

- ☐ Porque, debido al peso de sus orejas, se cansaría pronto.
- ☐ Porque las orejas se le enredarían en las patas.

- ☐ Porque se distraería al ir escuchando todos los ruidos.
- ☐ Porque no había crecido lo suficiente para poder correr mucho rato.

7 - ¿Qué imaginaba ella que le ocurriría cuando creciera?

- ☐ Que las orejas no le crecerían y se igualarían con su cuerpo.
- ☐ Que se pondría mucho más guapa.
- ☐ Que las otras liebres la respetarían por ser mayor.
- ☐ Que sus orejas seguirían creciendo a la vez que su cuerpo.

8 – Al crecer, ...

- ☐ sus orejas se quedaron como estaban.
- ☐ sus orejas también crecieron.
- ☐ crecieron sus patas para que corriera más.
- ☐ aprendió a hacer molinetes con sus orejas.

9 - ¿Qué cualidad especial tenía ella que no poseían las otras liebres?

- ☐ Corría más rápido que las demás.
- ☐ Era muy cariñosa con las otras liebres.
- ☐ Era amiga de los escarabajos, las lombrices y los pájaros
- ☐ Le arrastraban sus grandes orejas.
- ☐ No era como las demás.

10 - ¿Qué crees que hacían las liebres en el campo de trigo?

- ☐ Se escondían para que no las viera el cazador.
- ☐ Jugaban al escondite entre las matas.
- ☐ Comían granos de trigo.
- ☐ Echaban la siesta a la sombra de las matas.

11 – La liebre, al ver al cazador, giró sus orejas como un molinete para...

- ☐ que las otras liebres vieran lo que era capaz de hacer con sus largas orejas.
- ☐ avisarlas de que había un grave peligro.
- ☐ intentar volar con ellas y escapar de allí.
- ☐ que la viera el perro del cazador.

12 - ¿Por qué se escondieron las liebres ante la presencia del cazador?

- ☐ Porque la liebre, con las orejas, se lo indicó.
- ☐ Porque sabían que si las veía les dispararía.
- ☐ Porque las liebres se asustan de todo.
- ☐ Porque en el bosque estaban más a gusto.

13 – A pesar de que todas se reían de ella, la liebre las salvó del cazador.

¿Qué piensas de ella?

- ☐ Que era generosa y no les guardaba rencor.
- ☐ Que fue tonta, porque se habían burlado de ella y no tenía que haberlas ayudado.
- ☐ Que tenía que haberse salvado ella y no decir nada a nadie.
- ☐ Que debió hacer ruido para que el cazador las descubriera.

14 – El cazador volvió a su casa con el zurrón vacío porque...

- ☐ ya se había tomado toda la comida que llevaba en él.
- ☐ había disparado todos los cartuchos que guardaba dentro.
- ☐ no había cazado nada ese día.
- ☐ se le olvidó llevarse comida.

15 – El zurrón es una bolsa de piel o tela que utilizan también...

- ☐ los mineros.

- ☐ los pastores.
- ☐ los niños/as para ir al colegio.
- ☐ los cobradores del autobús.

16 – Cuando la liebre ayudó a sus compañeras, ellas comprendieron que...

- ☐ habían salvado la vida gracias a sus orejas.
- ☐ la liebre había sido más generosa que ellas.
- ☐ habían hecho mucho daño a la liebre.
- ☐ todos tenemos defectos y virtudes.

17 – Debido a sus grandes orejas, a la liebre la podían haber llamado...

- ☐ Orejona.
- ☐ Por su nombre, porque no se deben resaltar los defectos de nadie poniéndole mote.
- ☐ Molinete.
- ☐ Soplillos.

18 - ¿Recuerdas algún personaje de cuento que tenía un problema similar al de la liebre

- ☐ Cenicienta
- ☐ El patito feo.
- ☐ La Bestia.
- ☐ Dumbo.

19 – Desde entonces, la liebre presumía de sus orejas porque...

- ☐ aprendió a quererse como era.
- ☐ Todas la querían por haberlas salvado.
- ☐ eran mejores que las orejas de las demás.
- ☐ las demás liebres la envidiaban.

20 - ¿Crees que tenemos que prestar mucha atención a lo que piensan los demás de nosotros?

____ ¿Por qué? ____

Anexo 4
Base datos

	PRE- TES GRUPO EXPERIMENTAL																			
	COMPRESIÓN LECTORA																			
ESTI	LITERAL					INFERENCIAL								CRITERIAL						
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7
1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1
2	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0
3	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0
4	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0
5	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1
6	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0
7	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0
8	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0
9	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1
12	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1
13	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1
14	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1
15	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1
16	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0
17	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0
18	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0
19	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0
20	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0

		POST- TES GRUPO EXPERIMENTAL																			
EST	COMPRESIÓN LECTORA																				
	LITERAL					INFERENCIAL							CRITERIAL								
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	
2	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	
3	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	
4	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	
5	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	
6	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	
7	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	
8	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	
9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
11	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
12	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	
14	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
15	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	
16	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	
17	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	
18	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	
19	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	
20	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	

				PRE- TES GRUPO CONTROL																		
EST	COMPRESIÓN LECTORA																					
	LITERAL					INFERENCIAL								CRITERIAL								
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7		
1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	
2	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0		
3	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	
4	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	
5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	
6	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	
7	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0		
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0		
9	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0		
10	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0		
11	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0		
12	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0		
13	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0		
14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0		
15	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0		
16	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0		
17	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0		
18	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0		
19	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0		
20	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	

			POST- TES GRUPO CONTROL																			
	ESTI COMPRENSIÓN LECTORA																					
	LITERAL					INFERENCIAL									CRITERIAL							
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7		
1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0		
2	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0		
3	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0		
4	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1		
5	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1		
6	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1		
7	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0		
8	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1		
9	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1		
10	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1		
11	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0		
12	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0		
13	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0		
14	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0		
15	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0		
16	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0		
17	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1		
18	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1		
19	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0		
20	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1		

Anexo 6

Certificación de validez de contenido

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres de informante: Mg. Mendoza Restrepo NasmíCargo o Institución donde labora: Docente de Psicología de la UCV

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:

Autor del Instrumento

- VILCHEZ ANCAJIMA, Liliana Mercedes.
- SANDOVAL CADILLO, Antonia Ana.

II. ASPECTO DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 – 20 %	Regular 21 – 40%	Bueno 41 – 60%	Muy bueno 61 – 80%	Excelente 81 – 100%
1. Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado.				X 61%.	
2. Objetividad	Esta expresado en conducta observable.				X 63%.	
3. Actualidad	Adecuado el avance de la ciencia y tecnología.				X 70%.	
4. Organización	Existe una organización lógica.				X 61%.	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.				X 80%.	
6. Intencionalidad	Adecuado para reforzar la comprensión de textos escritos mediante el programa Jclic.				X 80%.	
7. Consistencia	Basados en aspectos teóricos científicos de la tecnología educativa.				X 80%.	
8. Coherencia	Entre los índices indicadores y las dimensiones.				X 70%.	
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X 70%.	
10. Pertinencia	El instrumento es adecuado al tipo de investigación.				X 80%.	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Aprobado para la aplicación del Instrumento

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

71.5%Huaral, 28 de Diciembre de 2011

 Firma del Experto Informante

23271871

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO (ITEMS)

ITEMS	PREGUNTAS	ACEPTACIÓN		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización del instrumento?	X		
4	¿El instrumento responde a la operacionalización de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento es de forma clara y precisa?	X		
6	¿Los ítems están relacionados en forma clara y precisa?	X		
7	¿El número de ítems es el adecuado?	X		
8	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
9	¿Se debe incrementar el número de ítems?	X		
10	¿Se debe eliminar algunos ítems?		X	

Aportes y/o sugerencias:

Aprobados para su aplicación

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Fecha 28 / Diciembre / 2011


Firma del Experto Informante

23271871

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres de informante: José Sandoval EstrellaCargo o Institución donde labora: Docente Postgrado U.C.U.

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:

Autor del Instrumento

▪ VILCHEZ ANCAJIMA, Liliana Mercedes.

▪ SANDOVAL CADILLO, Antonia Ana.

II. ASPECTO DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 – 20 %	Regular 21 – 40%	Bueno 41 – 60%	Muy bueno 61 – 80%	Excelente 81 – 100%
1. Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado.				X	
2. Objetividad	Esta expresado en conducta observable.				X	
3. Actualidad	Adecuado el avance de la ciencia y tecnología.				X	
4. Organización	Existe una organización lógica.				X	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.				X	
6. Intencionalidad	Adecuado para reforzar la comprensión de textos escritos mediante el programa Jcllc.				X	
7. Consistencia	Basados en aspectos teóricos científicos de la tecnología educativa.				X	
8. Coherencia	Entre los índices indicadores y las dimensiones.				X	
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. Pertinencia	El instrumento es adecuado al tipo de investigación.				X	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

MUY BUENO APLICAR INSTRUMENTO.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

80%.Huaral, 28 de Dic de 2011


Firma del Experto Informante

07384995

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO (ITEMS)

ITEMS	PREGUNTAS	ACEPTACIÓN		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización del instrumento?	X		
4	¿El instrumento responde a la operacionalización de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento es de forma clara y precisa?	X		
6	¿Los ítems están relacionados en forma clara y precisa?	X		
7	¿El número de ítems es el adecuado?	X		
8	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
9	¿Se debe incrementar el número de ítems?		X	
10	¿Se debe eliminar algunos ítems?		X	

Aportes y/o sugerencias:


.....

.....

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

80%

Fecha 28 / Dic / 2011


 Firma del Experto Informante

07384995